M PC • 3DO • CD-i • SATURN • 32X • PLAY STATION • JAGUAR • NEOGEO • ARCADE

GAME POWER

GAME CHAMP The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

'95 2

IBM PC 정보국
해외게임평가
히트게임차트
교육용 소프트웨어
온라인 게이머를 위한 자료실
기획특집
탱크를 해부한다
국산게임리뷰
해외게임리뷰
이색게임
꿈의 밀회

IBM PC 집중공략
둠 II
탄생
우주전쟁
테이크백
임꺽정
Hello Mr.President

기존의 게임북과 차원을 달리하는 새로운 컴퓨터 게임 소설!!

"당신만이 인류를 구할 수 있다"

그대가 아니면, 그 누가?

쟈니는 컴퓨터 게임을 하던 중 이상한 메시지를 발견한다.
'우리는 대화하고 싶다.' '우리는 항복한다.'
일종의 바이러스 같은 것으로 생각한 쟈니는 무시하고 게임을 계속 하지만, 메시지는 화면에 계속 떠오른다.
마침내 게임 속의 외계인인 스크리위 족의 대장과 대화를 나누게 된 쟈니는 자신이 외계인의 공격으로부터 인류를 구할 유일한 투사라는 것을 알게 된다.
이에 따라 쟈니는 현실과 꿈속을 오가며 인류를 구하기 위해 스크리위 족의 반란자인 포병 장교와 사활을 건 대결을 펼치는데...

테리 프래쳇 지음/가메엔터프라이즈 편역
※전국 서점에 있습니다. 값 3,800원

『드래곤문고』 발간 1주년 기념 선물잔치

발간 1주년을 맞이한 『**드래곤문고**』는 독자 여러분의 사랑에 보답코자 선물잔치를 엽니다.
애독자 여러분의 많은 참여 바랍니다.
가메엔터프라이즈의 『**드래곤문고**』는 앞으로도 '서바이벌 어드벤처 게임북' 'SF 소설' '롤 플레잉 게임북' '환타지 소설' 등 청소년 독자들이 재미있고 유익하게 읽을 수 있는 책을 계속해서 발간할 예정입니다.
앞으로도 많은 성원 부탁드립니다.

서울 마포구 서교동 395-13 서원빌딩 1F
(Tel:338-8302 3, FAX:338-8312)

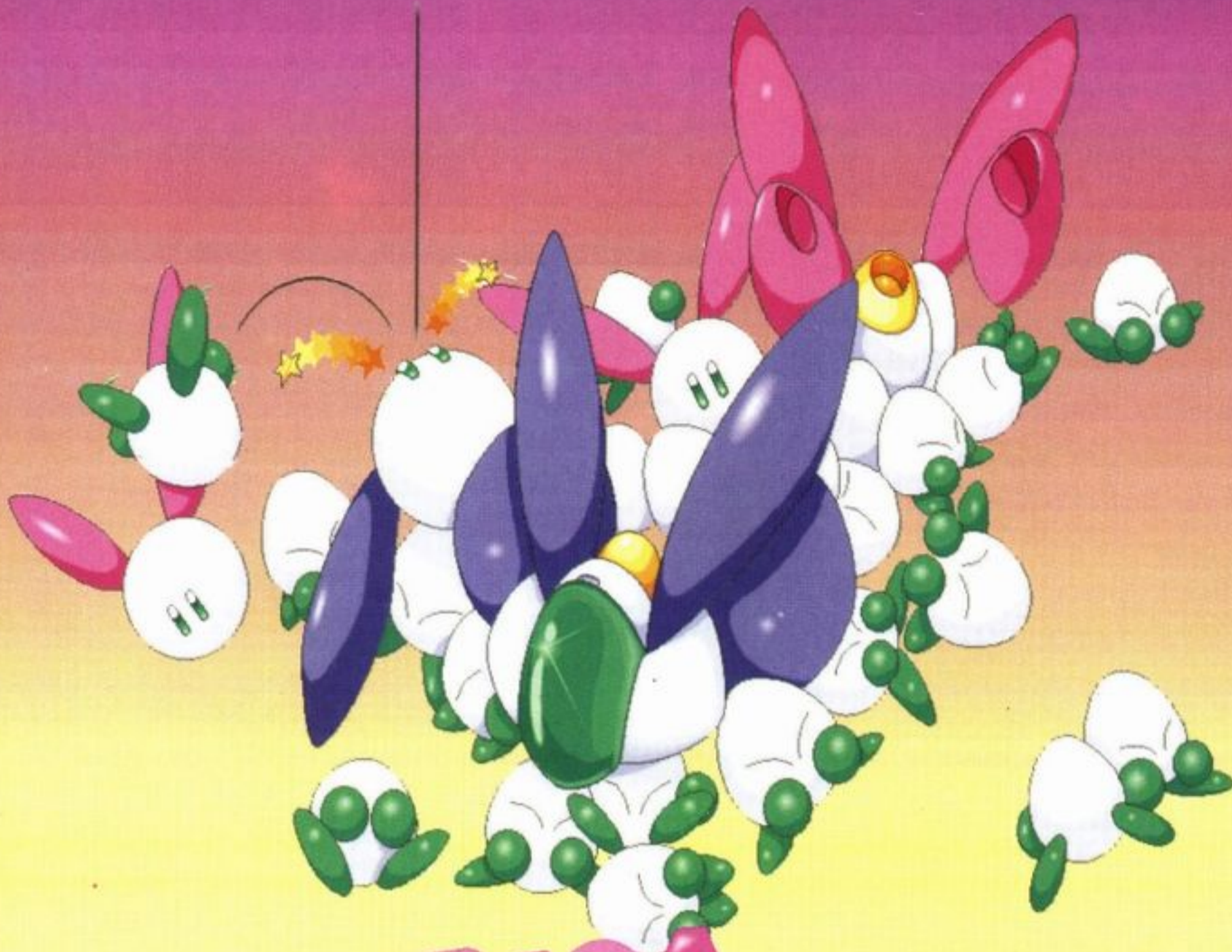
※**응모 요령**: 가메엔터프라이즈가 발행한 게임 소설인 〈당신만이 인류를 구할 수 있다〉 뒤에 붙어 있는 엽서를 오리
1995년 4월 10일까지 보내주시면 됩니다.

〈상품 내용〉
1등 1명: 3DO 게임기 1대
2등 1명: 슈퍼 알라딘 보이 1대
3등 3명: 무선호출기(삐삐) 1대씩
4등 30명: 『드래곤문고』 신간 게임소설 1부씩

※**당첨자 발표**:

1995년 6월호 게임지(게임 챔프, 게임 매거진)

'95初,

새로운 모험이 시작된다

SKY & RICA the Prelude

- IBM/PC 386이상
- VGA호환
- 2인 동시 플레이 가능
- 애드립, 사운드블래스터 대응
- 조이스틱 대응

95년 1월 발매 예정

개발원

(주) 소프트맥스
서울시 서초구 방배동 981-49(선기B/D)
TEL : 598-2554/5 FAX : 598-2555

Dream... the Fantastic Shooting Game

도깨비처럼 무시무시하고 배꼽빠지는 게임?!

정석원(015B)의 음악을 통코와 함께!!

귀엽다! 영악하다! 깨물고 싶다!!!

스타팬티 하나 달랑 걸치고 나타난

'X세대' 깨비 통코

- 총 110 스테이지의 다중스크롤 화면
- 50여가지의 다양한 캐릭터
- 2인용 아케이드게임의 진수
- 화려한 애니메이션

IBM PC GAME
IBM PC 286 이상
그래픽 : VGA
사운드 완벽지원
작곡 : 정석원(015B)
장르 : 아케이드
용량 : 2HD 4장
가격 : 25,000원
제작 : 트윔게임랩
총판매원 : 네스코

게임은재미있어야한다

ENTERTAINMENT

총판매원

(주)네스코
서울시 용산구 원효로 3가 51-
(원효상가아파트 305호)

KOGA

느낌
실체
그 엄청난

- 기　종 : PC 386이상급
  (XMS 2메가 이상)
- 그래픽 : VGA급 이상
- 음　악 : 애드립, 사블, 옥소리
- 장　르 : 액션형 슈팅게임
- 제　작 : 패밀리프로덕션
- 문의처 : (032) 766-8033

· 2명의 플레이어 선택으로 다른 시나리오 전개
· 독특한 게임 시스템으로 다양한 특수효과
· 전 케릭터의 다관절화
· 고품질의 그래픽 사운드
· 최적의 난이도 시스템!
· 드디어 패밀리프로덕션이 「인터럽트 제네레이션」을 예고한다!

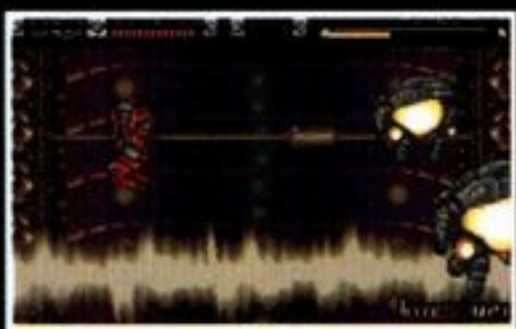
...

...

따괴력!!!

럽 · 트

(BLOODY SIGNAL)

제작원 :

TEL:338-2313
FAX:323-3662

- 장 르 : 3차원 슈팅게임
- 기 종 : IBM-PC 386 이상
- 메모리 : 4MB
- 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 옥소리, 미디호환기종
- 용 량 : 미정

IZMIR-1

최후의 순간은 그들에게 주어졌다
상상을 초월한 환상의 3차원 게임

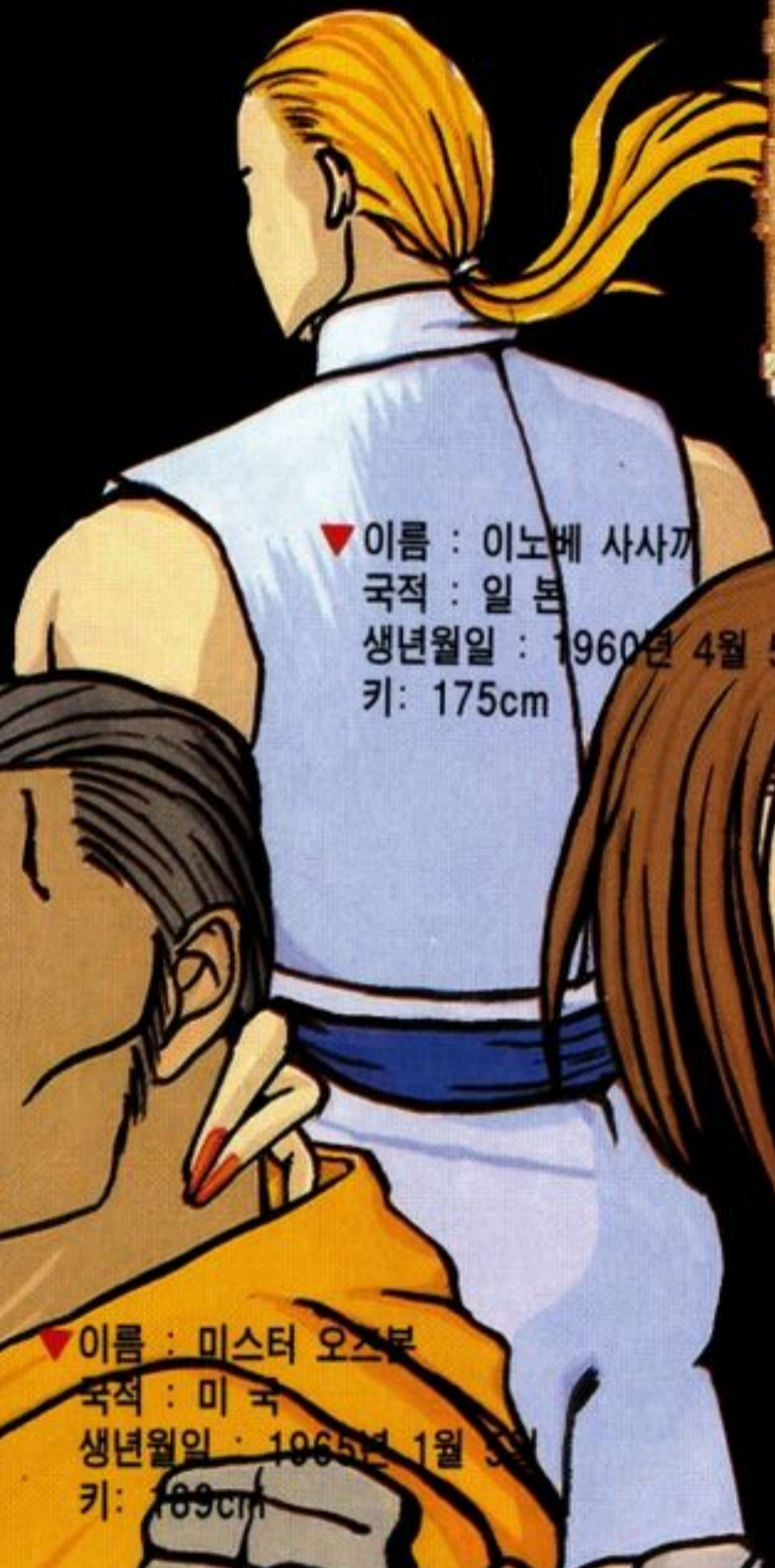
- 텍스츄어 맵을 도입한 3차원 퍼스팩티브 액션
- SF적인 연출의 3차원 비쥬얼 씬
- 3차원 랜드링된 캐릭터와 배경

이즈미르

IZMIR

TANNOY

미리내 소프트웨어 TEL.338-2313
KOGA
●장 르 : 슈팅게임
●기 종 : I.B.M PC 386이상 권장
●메모리 : 4MB
●사운드 : 애드립, 사/블, 옥소리, 사운드 캔버스 호환기종
●용 량 : 미정
●카 드 : VGA카드
●발매일 : '95. 1. 10일
●횡스크롤 모드 + 액션모드를 동시에 Play 가능
●2인 동시 Play 가능
●전투기, 로보트 변신합체 분리 자유 선택
●비행슈팅 및 로보트 액션 슈팅으로 구성
●3차원 비쥬얼 씬
ASSAULT
그날이오면 5 DRAGON
판매원: 게임랜드 712-3682~3

▼이름 : 실 바 아
국적 : 프 랑 스
생년월일 : 1974년12월26일
키: 168cm
▼이름 : 이노베 사사끼
국적 : 일 본
생년월일 : 1960년 4월 5일
키: 175cm
▼이름 : 미스터 오스본
국적 : 미 국
▼이름 : 데니스 킹
국적 : 영 국
생년월일 : 1968년 6월 1일
키: 178cm
세계최초
판매원
보고월드
서울시 마포구 현석동 106-5호
TEL : 7?5-1675/6

전자신문사 · 한국정보산업연합회 선정
'94 新 소프트웨어 상품대상"
과학기술처 장관상 · 오락-게임부문 수상

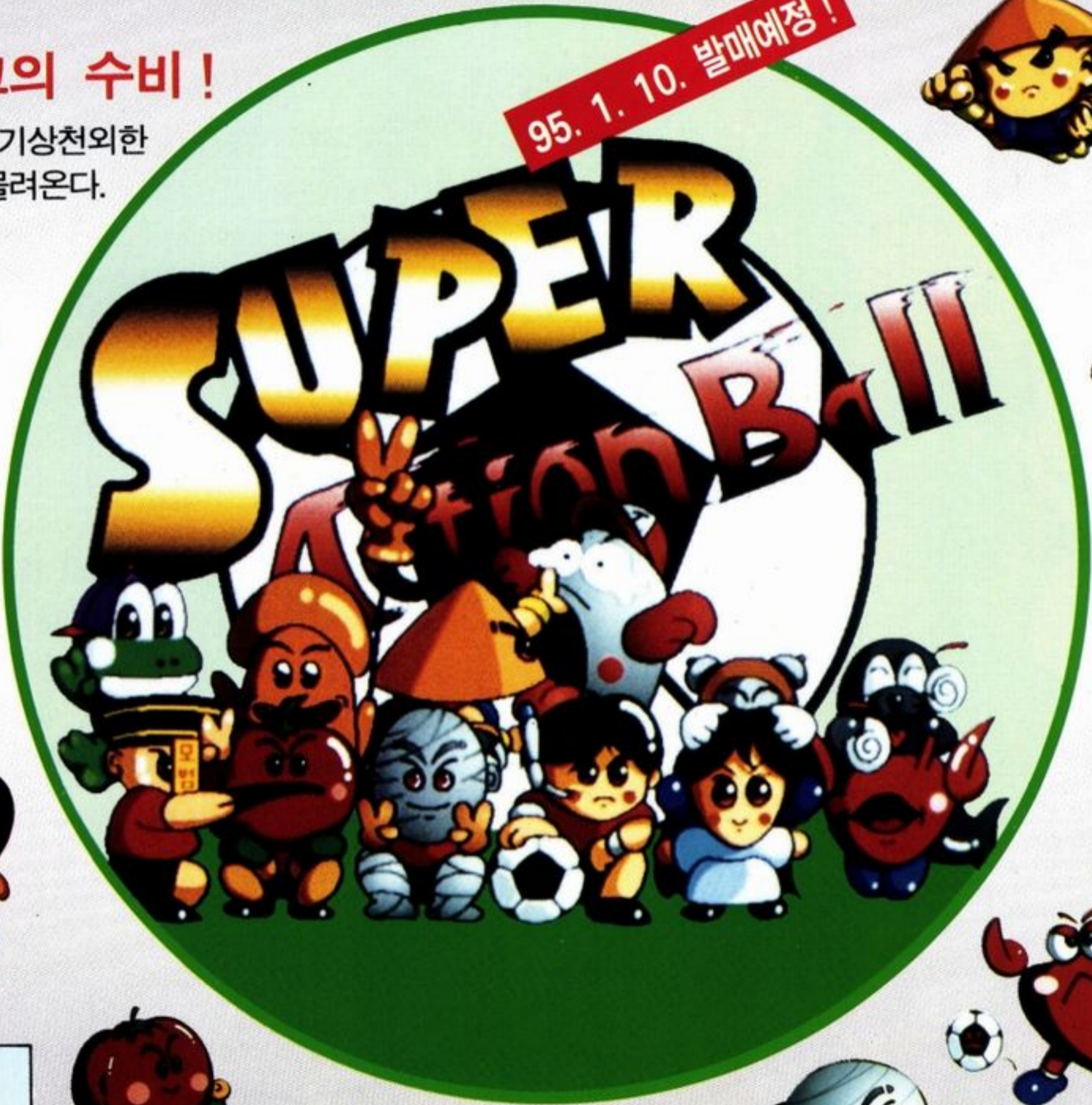
드디어! 소프트라이가

'95년 시작부터 슈퍼액션볼

95. 1. 10. 발매예정!

SUPER Action Ball

공격은 최고의 수비!

끊임없는 공격과 수비, 기상천외한 필살슛에 태풍이 몰려온다.

소비자상담실
(02) 3442-6127

전자신문사 · 한국정보산업연합회 선정
'94 新 소프트웨어 상품대상 수상

소프트라이는 미리 광고하지 않을 만큼 게임의 재미와 인기에서 자신하고 있

SOF★TRY

95.1.10. 발매예정!

또 해냈습니다. !

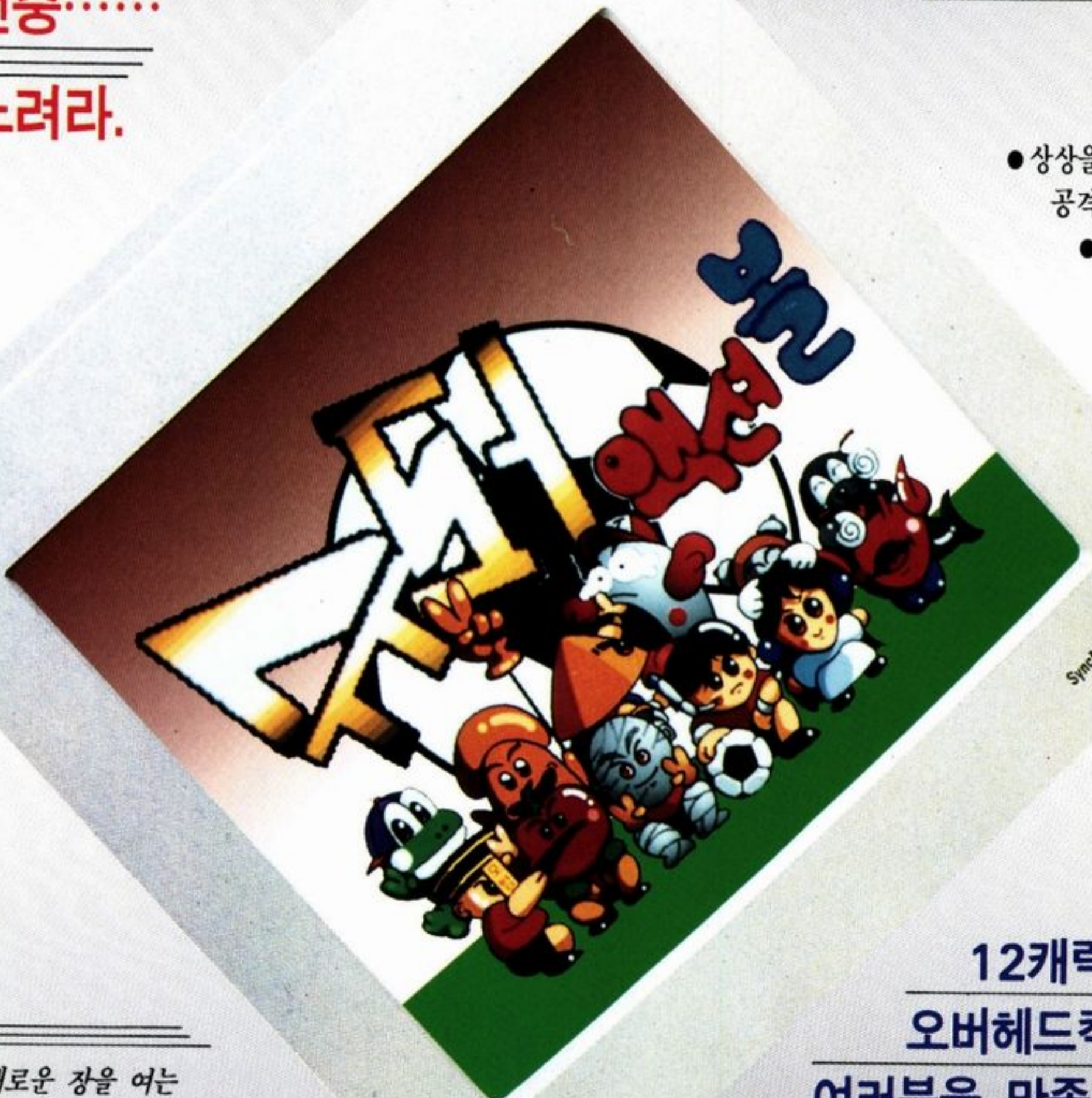
의 열풍이 몰려온다 !

- IBM 386급 이상
- 기본메모리 : 2M 이상
- HDD 용량 : 20M 이상
- 사운드 : 사블, 옥소리, 미디지원
- 그래픽 : VGA 이상
- 1~2인용 가능
- 제작팀 : 정사단 RGB팀
- 제작사 : 소프트라이
- 권장소비자가 : ₩35,000

작전중……

틈을 노려라.

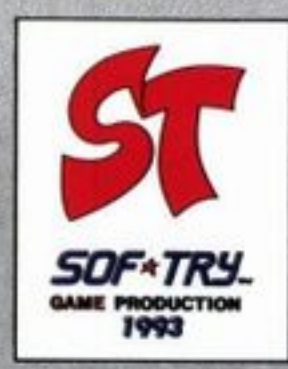
● 상상을 초월한 예측불허의 공격과 수비

● 캐릭터의 움직임과 게임의 진행에서 또한번의 감탄이

관심집중

국게임의 새로운 장을 여는
사단! ? 과연 그들은 누구인가?
기게임만을 제조하는 연출의 마술사
들의 손에 한국게임의 미래를 확인한다.

12캐릭터가 펼치는
오버헤드킥과 필살슛!
여러분을 만족시키고도
남을 것입니다. —슈퍼액션볼!

여러분들께서 보내주신 성원에 감사드리며
94년의 영광을 올해에도 좋은 게임으로
보답하겠습니다. —감사합니다.—
새해 복 많이 받으십시오.

세계가 함께 즐기는 한국게임 창조

서울시 강남구 논현동 49-16
대표전화 (02) 515-1053

위대한 사랑의 파노라마.....!!

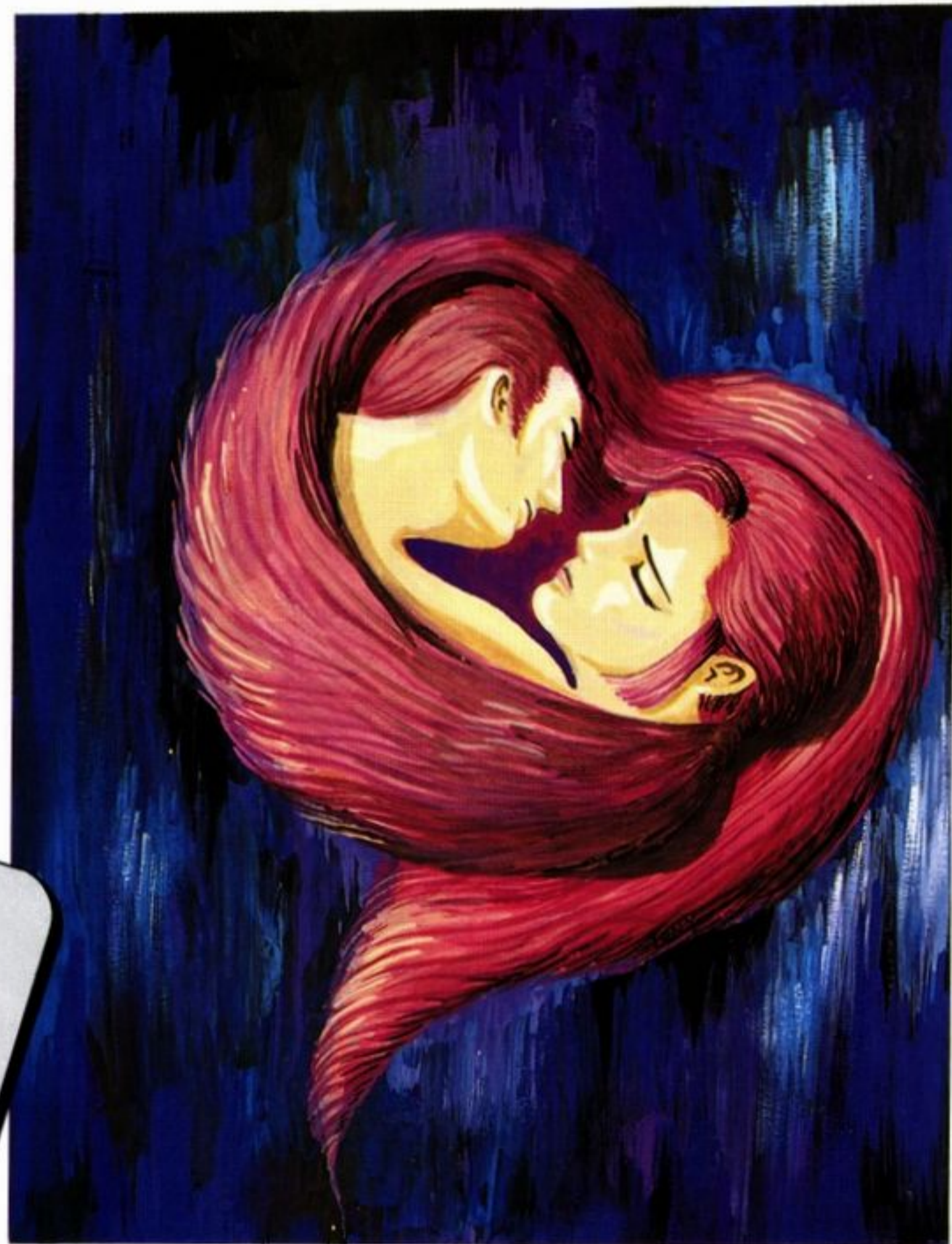
프린스 메이커

Prince Maker

완전 한글판

고등학생이상가

백마왕자를 탄생 시킬수
있을까요?
확실한 연애성공 비결이
어디에 있는지
알고 싶으십니까?
프린스 메이커에서 명쾌한
해답을 얻으십시요!!
10개 관문을 통과할때
마다 환상적인 영상과
만나실 수 있습니다.

Prince Maker

(주)게임박스

문의전화 : 3141-2297

IBM PC 히트게임차트

애독자 인기순위

1 둠

- 액션
- id소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- (주)쌍용(02-270-8434)

2 타이 전투기

- 비행 시뮬레이션
- 루카스 아츠
- 2HD 5장
- 39,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)

3 어스토니시아 스토리

- 롤플레잉
- 소프트라이
- 2HD 5장
- 37,000원
- 소프트라이(02-515-1053)

4 프린세스메이커 Ⅱ

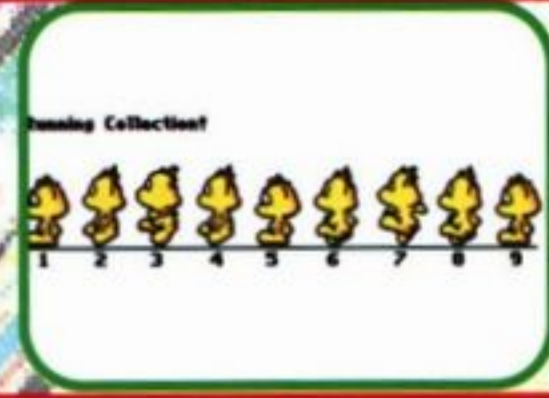
- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스/만트라
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라(02-594-6874)

5 이스 Ⅱ 스페셜

- 롤플레잉
- 칼큠/만트라
- 2HD 7장
- 39,000원
- 만트라(0342-702-8425)

애독자 구매희망순위

1 통코

- 액션 아케이드
- (주)트윔/12월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- (주)트윔(02-704-8946)

2 하데스

- 비행 시뮬레이션
- 아블렉스/1월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 아블렉스(02-817-8685)

3 피와 가티 스페셜

- 액션
- 패밀리프로덕션/12월말 발매
- 29,000원
- 2HD 3장
- 패밀리프로덕션 (032-766-8033)

4 탄생

- 육성 시뮬레이션
- 소프트맥스/12월말 발매
- 38,500원
- 2HD 8장
- 소프트맥스(02-598-2554)

5 테이크 백

- 비행 시뮬레이션
- 액스터시/ 12월 16일 발매
- 37,000원
- CD-ROM 1장
- 액스터시(02-784-6817)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	폭소피구	스포츠	소프트월드	3.5인치 2장	27,000원
7	천하무적	대전 액션	소프트라이	2HD 4장	35,000원
8	테마파크	시뮬레이션	벌크로프	3.5인치 6장	35,000원
9	론머맨	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM	49,500원
10	항공모함대해전, II	전략 시뮬레이션	S.S.G	3.5인치 5장	36,000원
11	요괴군단	롤플레잉	S.S.I	3.5인치 7장	39,000원
12	스트리트 화이터2	대전 액션	US. 골드	3.5인치 3장	
13	삼국지3	전략 시뮬레이션	코에이	2HD 4장	42,900원
14	아라비안나이트	롤플레잉	S.S.I	3.5인치 5장	35,000원
15	삼국기	전략 시뮬레이션	지관(유)	2HD 5장	29,000원
16	일루전 블레이즈	슈팅	패밀리 프로덕션	2HD 8장	33,000원
17	삼국지외전2	롤플레잉	지관(유)	2HD 6장	27,000원

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	미정	29,000원
7	둠2	3D 액션	id 소프트웨어	미정	미정
8	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
9	슈퍼샘통2	롤플레잉	새론 소프트웨어	미정	미정
10	제노사이드2	액션	만트라	미정	미정
11	그날이 오면5	슈팅	미리내 소프트웨어	미정	미정
12	메카탐정	액션 롤플레잉	소프트액션	미정	미정
13	프린세스 드림	롤 플레잉	게임박스	미정	미정
14	은하영웅전설SP	전략 시뮬레이션	KCT	미정	39,000원
15	영웅심리 토파즈편	어드벤처	디지탈 드림	미정	미정
16	으라차차	액션	미리내 소프트웨어	미정	미정
17	녹정기	롤플레잉	소프트월드/지관(유)	미정	미정

NEWS

단비 시스템 | 시나리오 기획 업체로 변신

〔고고 우리별 지구전설 2999〕, 〔일지매전 -만파식적 편-〕 등을 출시하여 호평을 받은 바있는 국산 게임메이커 단비 시스템이 시나리오 기획만을 전담하는 사업체로 변신을 시도한다. 단비 시스템은 지난해 포항으로 이전했다가 다시 서울 가락동에 사무실을 마련하고 업무를 개시했다.

김성식 실장은 시나리오 기획 사업은 미국을 비롯한 게임 선진국에서는 이미 보편화된 사항이며 프로그래써가 직접 시나리오를 쓴다면 보다 좋은 게임을 만들 수 있을 것이라고 말했다.

연락처 : 단비 시스템
서울시 송파구 가락동 79-4 세화오피스텔 306호 (02-431-3225)

소프트맥스 | 컨버전 작업 멈출 수 없다

소프트맥스가 지난 12월 15일부터 육성 시뮬레이션 〔탄생〕을 출시하여 호평을 받고 있다. 유통은 삼성에서 담당한다. 국내 정상급 성우들에 의해 녹음이 이루어졌으며 중학생 이상 관람가 판정을 받았다. 용량은 2HD 8장 분량이며, CD로도 출시할 예정이다.

한가 소프트맥스의 다음 출시작인 슈팅 게임 스카이 & 리카도 순조로운 작업 진행을 보이고 있으며 2월초쯤 발매될 전망이다.

소프트맥스의 정영희 사장은 내년에는 3작품 정도를 예상하고 있으며 이중 롤플레잉 게임도 포함되어 있다고 말했다. 한편, 탄생과 마찬가지로 졸업, 요정전설 등도 들여와 컨버전할 계획임을 시사했다.

연락처 : 소프트맥스
(02-598-2554 5)

지관(유) | 국산 액션〔도깨비가 간다〕 유통 채비

봉천동으로 이전한 대만 게임 수입 유통사인 지관(유)가 국산 액션 게임 도깨비가 간다(제작자 김종찬)를 유통한다.

출시는 중화프로야구2(11월 발매), 녹정기(12월말 발매)에 이어 2월쯤 이루어질 예정이다.

연락처 : 지관(유)
(02-871-0813)

금성S/W | 게임시장 개척방안 마련

지난 12월 17일 용산 소재 한국통신 소프트웨어 프라자에서 금성 소프트웨어가 주최한 게임사업설명회와 국산게임발표회가 개최됐다. 이 설명회를 통해 금성 하이미디어 연구소의 장효양 부장은 전략적 제휴를 통한 대규모 컨소시엄 구성, 하이미디어 타이틀 시장 개척 방안 등 금성측의 계획을 설명했다.

금성소프트웨어는 하이미디어 사업의 국내외 시장 구축을 위해 해외 선진 타이틀 개발 업체와의 기술 제휴를 추진하고 국내 개발팀과 기술 교류 및 공동 개발을 계획 중이다.

해외 선진 타이틀 개발 업체와의 전략적 제휴를 통해 선진 기술을 도입하고 국내 개발 업체에 정보 제공은 물론 공동 개발의 기회와 해외 시장 진출을 도울 것이라고 밝혔다.

이를 위해 금성측에서는 3DO 기술센터를 설립하여 엑스터시, 단비 시스템, 산지니, 에이플러스, 아블렉스 등 게임 벤처팀을 지원할 계획이다.

특히 국내 개발팀을 위한 개발 환경 및 개발 장비, 자금 지원을 약속했으며 필요하다면 시나리오도 제공하겠다고 말했다.

현재 금성측은 3DO 개발업체를 모집 중이며 응모할 업체는 회사 소개서와 기획 또는 개발 중인 타이틀 및 포트폴리오, 소요예산, 등을 제출하면 된다.

연락처 : 금성소프트웨어(주)
(02-7670-663)

타프시스템 K 1 탱크 수출 계약 체결

타프시스템이 제작한 국산 최초의 탱크 시뮬 〔K-1 탱크〕가 대만 환락합사와 수출 계약(94년 12월 14일)을 맺었다. 환락합사는 동양의 루카스 아츠라고 불리우는 게임 제작 및 유통업체로 국내 유저들에겐 의천도룡기 등으로 널리 알려져 있다.

이번 계약은 국내 게임 유통사인 게임박스의 주선으로 이루어졌으며 계약 조건은 중국어로 변환한 마스터 디스켓과 매뉴얼, 사진, 인쇄자료 등을 환락합사에 넘겨주고 게임당 로열티를 지급받는 방식이다. 초기 물량 10,000개에 대한 로열티를 우선 지급받고 추가 물량에 대해서는 3개월 단위로 지급받게 된다.

현재 타프시스템은 95년 1월 15일까지 중국어 변환 작업 및 그래픽 수정 작업을 마칠 계획을 세우고 작업이 한창이다.

한편, 타프시스템은 월간 게임매거진과 공동 기획 중인 패러디 기법을 응용한 롤플레잉 게임 〔못말리는 탈옥범〕과 만화 영화 형식의 슈팅 게임 〔사이클 포스〕를 내년 초에 출시할 예정이다.

연락처 : 타프시스템 (02-586-4004)

'95 챔프 관심인물 인터뷰

"수출 노리는 국산 게임을 찾습니다"

천녀유혼, 프린세스 드림 등의 출시를 계기로 본격적인 게임유통에 뛰어든 SBK가 95년을 게임유통원년으로 선언하고 국내 게임개발사들의 좋은 작품을 찾고 있다.

"게임 소프트웨어도 공급해달라는 것이 OA 패키지만을 취급해왔던 800여개에 달하는 SBK 체인점과 삼보 대리점들의 한결같은 바램이었기 때문에 저희로서는 게임시장에 본격적으로 진출안 할 수가 없었지요. SBK로서는 올해가 게임소프트 시장진입의 원년으로 기록될 것입니다."

SBK의 금년 매출목표는 약 330억. 이중 게임소프트 부문 매출을 10%로 잡고 있다. 지난해 말부터 추진하기 시작한 대만게임의 한글화 작업을 1단계로, 2단계는 일본 게임의 한글화 작업, 3단계로는 국산 개발게임을 본격 유통시킨다는 계획을 갖고 있다.

정승호 SBK 영업담당이사

"저희 회사가 바라는 최종 단계는 일본, 미국에까지 연결되는 소프트뱅크의 체인망을 통해 국내 게임을 수출하는 것입니다. 그런 희망을 달성시켜줄 수있는 국내 개발사를 찾고 있습니다."

정이사는 SBK가 비록 게임유통에서 후발주자이긴 하지만 국내 개발사들에게 제공해줄 수 있는 최대 장점으로 앞서 언급한 〔좋은 게임의 수출기회 제공〕과 기존 유통사들과 달리 자사가 계약을 맺어 판매한 〔소프트 갯수의 투명한 보고와 그에 따른 정확한 로열티 지급〕을 꼽았다.

연락처 SBK(02-716-551)

"머드 게임 인기는 당연한 것 아녜요?"

"게임개발을 이런 맛에 하나봐요!"

요즘 PC 통신을 통한 머드(MUD: Multi User Dun-geon)게임 사용자의 증가로 기뻐서 어쩔줄 모르는 회사가 있다. 그 회사는 다름아닌 쥬라기 공원 머드게임을 천리안, 하이텔 등 여러 통신사업자에게 제공하고 있는 삼정데이타시스템.

현재 6명의 직원이 일하는 이 회사는 머드게임 하나로 월평균 5,000만원의 매출을 올리고 있고 올해 매출 목표를 10억으로 잡고있다. 회사 규모는 작지만 알찬 이익을 내고 있는 이런 결과에 대해 오충용 사장은 시대적 흐름이 엮어낸 당연한 부산물이라고 밝힌다. 오사장의 회사 설립은 92년 12월. 그는 회사 설립전 미국에서 우연한 기회에 머드게임을 공부하게 됐고 귀국후 바로 프로그램 작업에 옮기려 했지만 당시 PC통신인구의 부족으로 일정 수요가 될 때까지 기다려왔다. 그 때를 위해 당분간 OA용 소프트등을 개발해 왔고 시기가 무르익었다고 판단, 게임개발작업에 착수한

오충용 삼정데이타시스템 대표

것은 94년 1월. 결국 쥬라기 머드는 94년 8월에 통신상에 올려졌다.

오사장은 선진국의 예를 보더라도 PC통신인구가 일정수요에 달하면 그 중 일정 비율로 머드게임을 즐기려는 수요가 발생한다는 것. 앞으로도 폭발적으로 수요가 증가하진 않겠지만 PC통신사용자 증가추세에 비례해 꾸준하게 머드게임을 즐기려는 인구가 늘어날 것이라고 전망했다. 그는 얼마전부터 추가로 제공하기 시작한 쥬라기 공원 2탄에 이어 조만간 그래픽이 지원되는 머드게임도 선보일 계획이라고 밝혔다.

연락처 : 삼정데이타시스템 (02-333-3969)

NEWS

미리 보는 팔콘4.0

〔팔콘 3.0〕으로 커다란 성공을 거둔 스펙트럼 홀로바이츠사의 그 다음 회심작이라고 할 수 있는 〔팔콘 4.0〕이 1995년 하반기에 출시될 예정이다.

일반적인 메뉴 시스템 대신, 비행 기장의 사무실 안에서 기장들 간의 직접적인 대화를 통해 만들어진 어려운 레벨 선택, 조이스틱, 조종간, 방향타 등을 지원하고 있다. 게임의 시작 부분을 잠시 보면, 먼저 대기실에서 아주 자세한 브리핑을 받고 플레이어는 바깥으로 연결된 복도를 걸어 내려와 항공기로 가서 비행 출발선에 선다. 이 시간 동안 프로그램은 수행될 비행 작전에 대한 데이터를 CD ROM에서 컴퓨터의 메모리로 바꾼다. 그래픽은 요즘의 다른 게임들의 평균적인 수준에 비해 뛰어나며 항공기와 지형 모두가 조직적이고 사진처럼 사실적이다. 평균적인 486/33 모드와 66mHz CPU, 그리고 펜티엄 모드라고 불리우는 고해상도 모드의 두가지 해상도 레벨이 지원될 예정이다. 비행 모델은 6DOF(Degree of Freedom) 모델에 기초를 두고 있으며 기초에서부터 실감나는 고급 레벨까지 플레이어가 선택할 수 있다. 전부 새로운 비행 모델들을 채택하고 있는데, 시뮬레이션 디자이너에 따르면 팔콘 3.0의 비행 모델들에서 이월된 것은 하나도 없다고 한다. 가상 조종실 역시 모형에 맞추어 만들어졌으며 플레이어가 지점이 바뀔 때마다 점프하지 않고도 부드럽게 주위를 돌아볼 수 있다. 이러한 동작 중에도 기기들은 계속 작동하여 전체적인 실제감을 준다. 이것이야말로 비행 시뮬레이션 디자이너들이 의도하는 목표이다.

또한 전투 엔진은 전면 개정되었다. 예를 들어 지상군들은 지상에서 좀 더 빨리 진격할 수 있을 것이다. 시계는 언제나 똑딱거린다라는 표현은 시뮬레이션을 하고 있을 때 종종 듣게 되는 것으로 시뮬레이션을 하고 있을 때는 플레이어가 어디에 있든지 혹은 무엇을 하고 있든지에 관계없이 전쟁은 실제 시간으로 전개된다는 것을 뜻한다. 플레이어가 비행 작전에서 외국 군대를 비행 폭격하고 한시간 뒤에 돌아온다면 군대는 1마일이나 2마일 앞으로 이동해 있을 것이다. 혹은 지형 장애물이나 적군이 전진 통로를 막고 있다면 군대는 전혀 움직이지 않거나 아주 짧은 거리를 이동할 것이다. 플레이어가 무기를 다시 탑재하고 재급유를 하기 위해 기지로 돌아올 동안 지상 미사일포는 계속 적과 적의 진지를 강타할 것이다. 그리고 브리핑 지도는 비행 작전이 보고되는 동안의 최신 정보 뿐만이 아니라 군사행동이 진행되는 동안의 위와 같은 변화들도 반영한다.

팔콘 3.0에 대해 자주 듣게 되는 불만은 접전에 대한 안정적인 통신망과 네트워크 플레이가 결핍되어 있다는 것이었다. 스펙트럼 홀로바이츠사는 이 문제를 해결하겠다고 약속하고 협력비행, 접전비행을 풀 지원하고 네트워크를 게임제작을 끝내는데 있어서의 우선 사항으로 두고 있다. 팔콘 3.0의 제작팀의 다수가 재투입되어 새로운 시뮬레이션을 만들고 있으며 이들은 오리지날 시뮬레이션의 좋은 점을 추가하고 나쁜 부분은 제거하여 PC 용량의 한계를 확장시키려고 노력하고 있다. 플랫 메모리 모듈이 사용될 것이며 대용량의 프로그램을 설치하고 정확히 실행하는데 겪었던 많은 문제점들이 제거될 것이다. 이러한 작업의 목적은 하드웨어 요구사항으로 간주되는 것들을 절감해야 하는 싱글 스피드 CD ROM을 위한 시뮬레이션을 최대로 활용하는 것이다.

스펙트럼 홀로바이츠가 기획하는 모든 목적이 달성된다면 1995년 하반기는 비행 시뮬레이션 팬들에게는 매우 흥미로운 시간이 될 것이다. 이를 위해 펜티엄 시스템도 한번 고려해 볼 만하다.

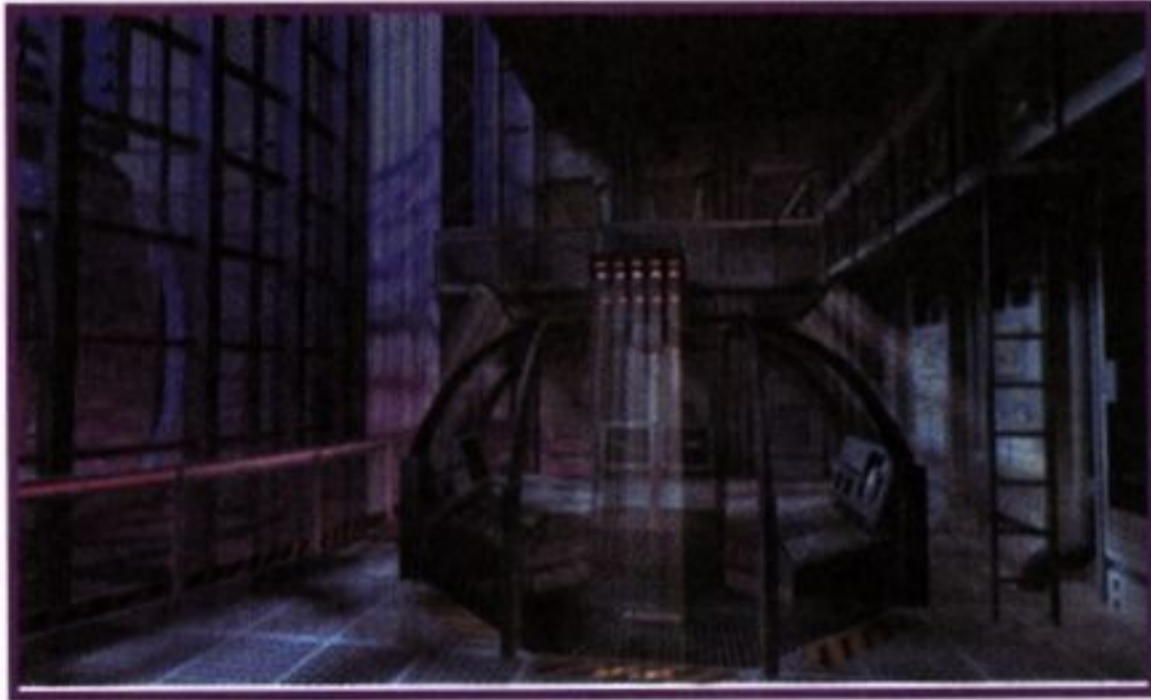
게이트웨이 속편

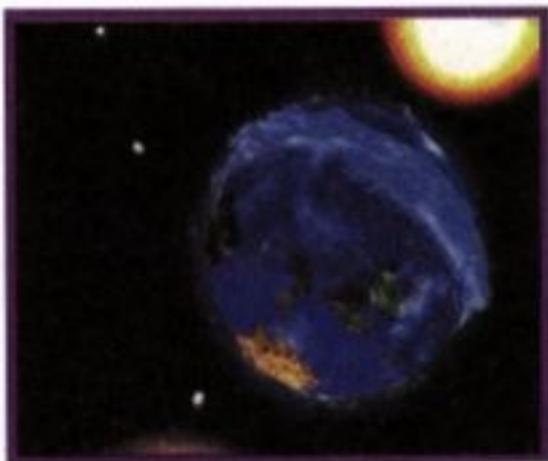
미션 크리티컬(MISSION CRITICAL)

레전드사의 게임 〔게이트웨이(GAYEWAY)〕를 기억하고 있는가?

레전드사의 새로운 게임 미션 크리티컬(Mission Critical)은 게이트웨이를 바탕으로 만들어졌다. 이 게임의 화면을 잠깐 훑어보기만 하더라도 레전드사가 단순한 그들의 최신 미래형 어드벤처의 디자인 이상의 야망을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 탄탄한 스토리에 대한 레전드사의 명성은 이 최신작에서도 지속되고 있으며, 게임의 대부분이 640*480을 포함한 3D로 부드럽게 스키롤링 된 배경, 실제 배우들에 의한 풀 모션 비디오, SVGA의 우주전투 장면 등의 멀티미디어 방식으로 제작되었다. (〔플래니트 폴〕PLN F L, 듐 D O , 〔윙 코맨더 (WING COMMA-N DER〕, 〔타이 전투기(TIE FIGHTER)〕 등이 모두 이런 방식으로 제작되었다) 스토리는 다음과 같다.

플레이어는 격렬한 전투가 지나간 우주의 혼란한 USS Lexington에 남겨진 유일한 생존자이다. 플레이어의 순양함은 파손되어 있으며 더한 위험들이 그 근처에 도사리고 있다. 목표는 ol'Lex를 인양하여 이 순양함이 다시 우주를 운항하고 적들과 싸울 수 있는 형태(PC에 새로운 하드웨어를 인스톨하는 것과 같은

방식의 것)로 만들어서 플레이어의 주된 비행 작전 임무를 완수하는 것이다. 임무는 지구에서 68광년 떨어진 곳의 외계인을 경계하는 것이다. 이 외계인들과 접촉하는 것은 행성간의 전쟁을 끝낼 수 있으며 그 결과 인간과 우주 사이의 관계에 근본적인 변화를 가져올 수 있다. 이 게임은 CD ROM으로 95년 초반기에 출시될 예정이며 최신의 하드웨어 기기를 전부 지원한다.

일렉트로닉 아츠의 렐런트리스

일렉트로닉 아츠사는 〔렐런트리스(Relentless)〕라는 제목의 새로운 게임을 발매한다. 경쟁이 치열한 멀티미디어 분야의 어드벤처라는 커다란 게임 장르 안에서 이 〔렐런트리스〕는 또다른 경쟁자가 될 것으로 예상된다. 컴퓨터 상에서의 이야기 전개 방식에 혁신적으로 접근하고 있다는 것과 커팅 엣지 방식으로 처리된 제작법을 제외하고는 아직까지 게임 자체에 대해 알려진 것이 거의 없다.

IBM PC 해외 신상품 소개

피닉스 (Phoenix)

엘리베이터, 조종간, 보조 조종간, 방향타와 온갖 무기의 명령을 이 2개의 특이한 핸들이 달린 조이스틱으로 조절할 수 있다. 바로 피닉스 전투 무기 콘트롤 시스템.24개의 각 버튼은 그림같은 인터페이스에 사용할 수 있도록 프로그램되었고 간편하게 디자인 되었다. 피닉스는모든 게임과 일반적인 조이스틱, 키보드를 지원하는 비행 시뮬레이션에 사용할 수 있으며 보조기기는 필요없다.

인체공학 키보드(Ergonomic Keyboard)

대부분의 컴퓨터 사용자가 손목이 비틀어진 상태에서 키보드를 조작한다.

이로 인해 손목에 통증을 느껴본 사람은 그 고통을 충분히 이해할 수 있을 것이며 이로 인해 심한 경우에는 수술까지도 고려하게 된다. 이제 Kinesis사의 인체공학 키보드가 이를 치료해 줄 것이다. 이 키보드는 손목의 통증을 예방할 수 있게끔 인체공학적으로 디자인 되었으며 키보드의 몸체가 좀 커지기는 했지만 사용자가 자신의 손을 그 빈 공간에서 쉴 수 있도록 고안되었다. 타이핑 연습 프로그램이 내장되어 있다.

PC 프로패드(PC Propad)

STD 엔터테인먼트사의 PC 프로패드는 보통의 것처럼 2개의 버튼으로 구성되어 있는 PC 디지털 콘트롤러로써 닌텐도와 세가의 커서 게임용 유니트 계열이다. 2개의 독립적인 자동발사 콘트롤, 15개 핀 커넥터를 위한 사용자의 PC 조이스틱 포트와 연결이 가능하다. 포장에는 코드가 '특히 길다'고 표시되어 있지만 코드는 다른 보통의 조이스틱처럼 6피트 정도의 길이이다. 이 프로패드를 실행하기 위한 특별한 프로그램은 필요하지 않지만 아날로그 조이패드처럼 작동되지는 않는다.

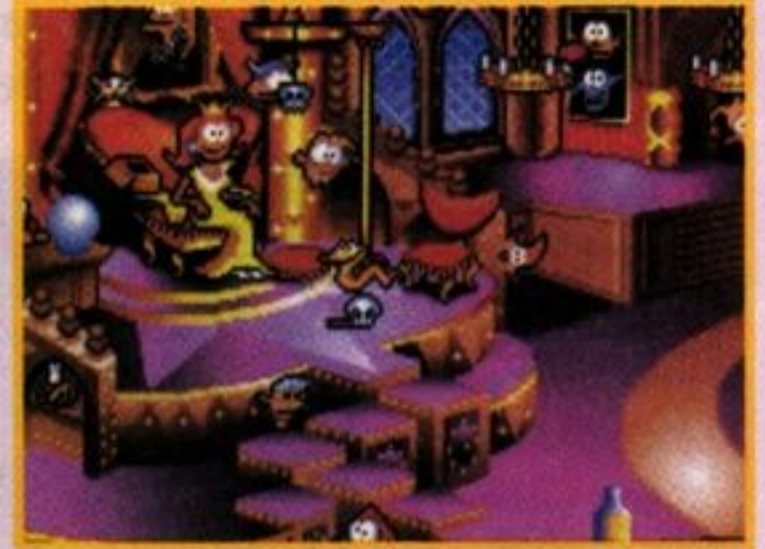
해외 게임 평가

1942 (1942 Pacific Air War)

장 르 : 공중 전투 시뮬레이션
제작사 : 마이크로 프로즈
장 점 : 해상전의 기술적인 옵션 무척 자세하며 그래픽이 돋보인다
단 점 : 그래픽으로 인한 높은 하드웨어 용량이 필수적이다. 그래픽에 비해 사운드 효과는 약한 떨어지는 편이다
종 합 : 숙련자나 초보자 모두 즐길 수 있는 멋진 시뮬레이션이다
완성도 : 95점

영광의 전장 (Field of Glory)

장 르 : 전쟁 시뮬레이션
제작사 : 스펙트럼 홀로바이트
장 점 : 자세한 구성으로 이루어진 대서사시. 간단한 인터페이스와 충격적인 그래픽이 돋보이는 작품이다
단 점 : 인공지능 루틴이 조잡하고 사실감이 부족하다
종 합 : 누구나 쉽게 즐길 수 있는 간단한 전쟁 게임이다
완성도 : 89점

고블린3 (Goblin's Quest3)

장 르 : 퍼즐 어드벤처
제작사 :시에라 온라인
장 점 : 그래픽, 사운드, 게임 플레이 모두가 재미있다!
단 점 : 퍼즐을 풀기가 너무 어려운 감이 있다
종 합 : 퍼즐과 어드벤처의 양쪽 장르를 즐길 수 있는 좋은 게임이다
완성도 : 89점

개미군단 (Battle Bug)

장 르 : 전략 시뮬레이션
제작사 : 시에라 온라인
장 점 : 확실한 인터페이스, 재미있는 애니메이션, 온라인 게임을 지원한다
단 점 : 2인 플레이 모드에서 모뎀 지원이 부실하다
종 합 : 전쟁 게임을 좋아하지 않는 사람도 즐길 수 있는 완벽한 전쟁 게임이다
완성도 : 89점

하푼 (Hapoon)

장 르 : 전략 시뮬레이션
제작사 : 쓰리-식스티 퍼시픽
장 점 : 매끄러운 인터페이스와 사실감, 멋진 배경과 대용량의 데이터베이스가 돋보인다
단 점 : 게임을 익히고 마스터하는데 1년은 족히 필요하다
종 합 : 말이 필요없는 현대 해상전 게임의 수작이다
완성도 : 93점

미스트 (Myst)

장 르 : 그래픽 어드벤처
제작사 : 브로더번드
장 점 : 그래픽, 사운드, 게임 플레이 모두가 플레이어를 가보지 못한 곳으로 데려갈 것이다
단 점 : 대용량의 하드웨어가 필수적이다
종 합 : CD ROM 중독을 정당화할 수 있을 만한 고급 게임이다
완성도 : 95점

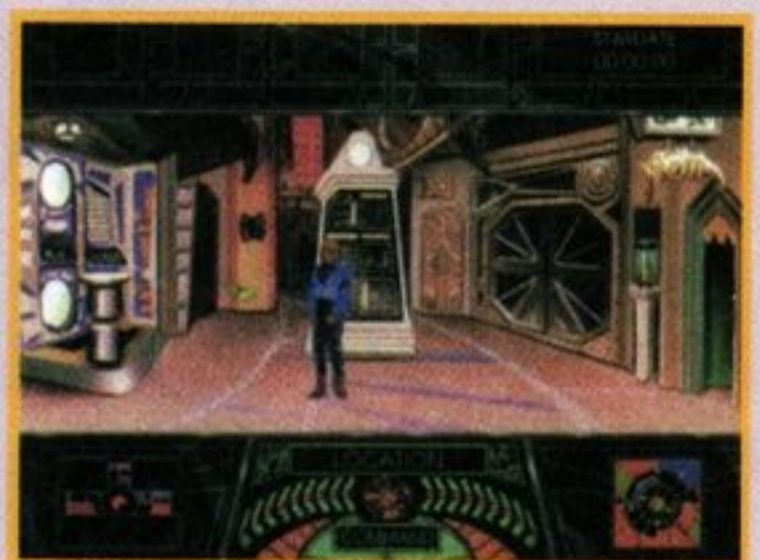
해외 게임 평가

모탈 컴뱃 (Motal Kombat)

장 르 : 아케이드 액션
제작사 : 울트라테크
장 점 : 훌륭한 전투 액션, 선명한 그래픽, 거의 완벽한 게임 플레이!
단 점 : 보는 이에 따라서는 너무 폭력적으로 느껴질 수도 있다
종 합 : PC용 액션 게임에 빠져 몸이 달아본 사람이 있다면 이 게임을 놓치지 말라
완성도 : 91점

링월드로의 귀환 (Return to Ringworld)

장 르 : 어드벤처
제작사 : 츠나미 미디어
장 점 : 니븐의 소설이 그대로 -세계, 게임 플레이- 들어있는 값비싼 게임
단 점 : 링월드의 배경은 좀 압도적이긴 하나 그래픽이 더 좋았더라면...
종 합 : 니븐의 팬이나 끝없이 새로운 세상을 탐험하기를 원하는 사람이라면 좋아할 만한 게임이다
완성도 :88점

스타트랙 (Star Trek:Judgement Rites)

장 르 : 어드벤처
제작사 : 인터플레이
장 점 : 플레이 전개가 부드럽고 캐릭터들도 뛰어나다. 분명한 스토리 전개가 진짜 스타트랙같은 느낌을 준다
단 점 : 우주 전투 장면은 좀 더 실감나게 처리되었어야 했고 게임 설치에 시간 소비가 많다
종 합 : 〈스타트랙〉의 열광적인 팬이 아니더라도 재미있게 할 수 있는 게임이다
완성도 : 90점

아웃포스트 (Outpost)

장 르 : 전략 시뮬레이션
제작사 : 시에라 온라인
장 점 : 믿을 수 없을 만큼 훌륭한 그래픽과 사운드, 탄탄한 게임 플레이
단 점 : 그래픽을 지원하기 위해 하드웨어 용량이 필수적이다. 사운드 효과도 좀 처지는 편이다
종 합 : 처음 식민지에서 시작할 때 매뉴얼의 정보가 부족하고 윈도우의 처리가 느리다
완성도 : 93점

심시티 2000 (SimCity)

장 르 : 시뮬레이션
제작사 : 맥시스
장 점 : 깔끔한 그래픽과 시뮬레이션의 깊이를 느낄 수 있는 게임
단 점 : 게임의 새로운 옵션을 즐긴만한 스테이지로 가기까지 끔찍하게 많은 시간이 걸린다
종 합 : 플레이할 때마다 어려움을 주는 희한한 게임이다
완성도 : 95점

타이 전투기 (Tie Fighter)

장 르 : 비행 시뮬레이션
제작사 : 루카스 아츠
장 점 : 이 게임은 20세기에 만들어진 가장 만족할 만한 게임 중 하나이다
단 점 : 아직까지는 게임에 더 보태졌으면 싶은 것이 발견되지 않고 있다
종 합 : 만약 무인도에 갇혀 한가지 게임만 할 수 있다면 타이 전투기를 권하고 싶다
완성도 :96점

교육용 소프트웨어 광장

Welcome to POP HOUSE 3,4

제작사 : 동아출판사
가　격 : 29,700원
문의처 : 동아출판사(02-866-8800)
IBM PC 386 이상, 사운드 카드 필수

팝송도 즐기고 공부도 하는 새로운 장르의 음악/학습 겸용 소프트웨어인 〈Welcome to POP HOUSE〉의 3,4편이 나왔다.

〔POPS CONCERT〕〔Dr.POP〕〔GAME ROOM〕등 3가지 방으로 구성되어 있다.

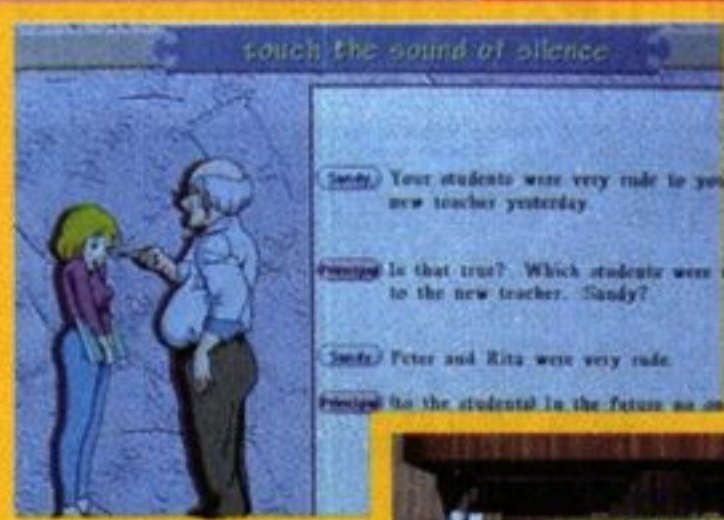
〔POP CONCERT〕는 수록된 팝송을 CD 스테레오 음질로 감상하고 익히는 코너, 〔Dr.POP〕는 팝송가사로 영어학습을 할 수 있는 코너, 그리고 〔GAME ROOM〕은 듣기를 통해 영어 실력을 향상시키는 코너이다.

1,2집에 비해서 3D 그래픽을 활용하여 한단계 더 높은 디자인을 제공하며 각 코너당 6곡씩을 수록하였다.

스토리 샵 (Story Shop)

제작사 : 동아출판사
가　격 : 29,700원
문의처 : 동아출판사(2-866-8800)
IBM PC 386 이상, 사운드 카드 필수

동아출판사의〔애니메이션 명작동화〕라는 그림책과 카세트 테이프를 CD에 담은 전래 동화 시리즈. 총 10집 중에서 2집까지 출시되었으며 각 편마다 3편의 동화와 지능 개발 학습 부분, 영어 동화 부분으로 구성되어 있다.

영어 동화 부분은 어른들의 독해와 듣기 훈련에도 매우 유용하다. 1집에는 〈아기돼지 삼형제〉, 〈콩쥐 팥쥐〉, 〈이솝 이야기〉가 수록되어 있으며 2집에는 〈금고기〉, 〈미운 아기오리〉, 〈혹부리 할아버지〉가 수록되어 있다.

온라인 게이머를 위한 자료실

온라인 게임(On line Game)이란 무엇인가

대부분의 컴퓨터 게임은 가상의 적을 상대로 홀로 게임을 펼치는 1인 모드가 주종을 이룬다. 물론, 두명이 서로 경쟁 또는 협력의 상호 작용을 하면서 진행하는 2인 모드도 있지만 대부분 플레이어와 컴퓨터의 상호 작용에 의한 게임이 아니라 단순히 정해진 기본 공격을 따라 진행되는 게임이다. 이러한 나홀로 게임들은 실행이 간단해야 하고 나홀로 플레이하는 외로움을 달래주기 위해 화려한 그래픽과 엄청난 사운드를 지원하지 못하면 인기를 끌지 못한다. 한마디로 말해, 그래픽과 사운드를 보강한 대용량 게임들이다.

최근 들어서 네트워크나 모뎀 플레이를 지원하는 게임들이 속속 출시되어 그동안의 나홀로 게임을 탈피, 여러명이 게임을 동시에 진행하는 색다른 경험을 할 수 있게 되었다. 그러한 경험이 바로 온라인 게임의 특성으로 발전된 것이다. 그럼, 온라인 게임의 실체는 무엇인지에 대해 알아보기로 하자.

온라인 게임이란 말 그대로 온라인 즉, 각자의 컴퓨터가 모두 연결된 상태에서 즐기는 게임으로서 네트워크나 모뎀으로 연결되어야 한다.

「둠2」의 모뎀 플레이도 가장 기본적인 1:1 온라인 게임 상태이다. 하지만 온라인 게임의 참맛과 재미는 1:1이 아닌 다수의 플레이어 즉, 많은 컴퓨터가 연결되어진 네크워크에서의 게임 진행이다. 온라인 게임에는 크게 머그(MUG: 다중 사용자 게임)와 머드(MUD: 다중 사용자 대화)가 있는데 아직까지 머그보다는 머드가 절대 다수를 차지하고 있다.

이번달에는 머드 게임에 대해서 구체적으로 알아보자.

앞서 이야기한 머그는 온라인상에서 즐기는 게임을 의미하는 것으로 앞으로 나올 「하드볼4(HARDBALL 4)」나 「펠콘 4.0(Falcon 4.0)」 등은 혼자서 즐길 때의 그래픽과 사운드 그대로 네크워크에 연결된 상태로 다른 플레이어와 게임을 즐길 수 있다. 물론 이를 위해서는 고가의 장비로 이루어진 네트워크 설치가 선행되어야 하는데 국내에는 아직 구체적인 계획이 발표된 바없다. 미국의 경우 유료 형태의 머그 네트워크 호스트들이 설치되어 있어서 화려한 그래픽과 사운드를 즐기며 오락을 할 수 있다.

국내에는 아직 머그 게임보다는 머드 게임을 중심으로 온라인 게임이 확산되고 있는데 머드란 Multi User Daungeon, Multi User Dimension, Multi User Dialogue)의 약자로 간단히 설명하자면 다중 사용자 대화, 즉 대화방에서의 대화를 통해 게임을 진행하는 것이다. 게임에 관해 어느정도 지식이, 있는 사람이라면 롤플레잉 + 어드벤처 + 채팅이라고 생각해도 무방하다.

백문이 불여일타라고 직접 한번 키보드를 쳐보는 것이 머드가 무엇인지를 이해하고 즐기는 방법이다.

자, 이제 머드 게임에 직접 참가해 보자. 구체적인 예로 쥬라기 공원 머드를 들어 보자. 하이텔이나 천리안, 나우컴에 있는 쥬라기 공원 머드를 이용하기 바란다.

일단 자신의 아이디가 등록되어 있는 곳에 접속을 하자. 접속이 성공적으로 이루어졌다면 go jura라고 입력을 하자. 그럼 다음과 같은 화면이 나온다.

아래에서 본 바와 같이 쥬라기 공원 머드는 이미 유료화가 되어 분당 10원씩의 요금이 가산된다.

사실 머드나 머그는 엄청나게 중독성이 심각한 게임으로 한번 그 재미를 느끼기 시작하면 웬만한 결심없이는 그 세계에서 빠져나오기가 어려울 정도이니 스스로 잘 관리해야 한다.

11, 22, 33 등 모두 3곳의 출입구가 있는데 각기 100명의 사용자만이 사용하기 때문

<한글 2벌식> | 연결 0:00 | KS5601 완성 | 2- 57600-N-8-1 | 갈무리 끝 | 5:33:46

공원 관람객 수는 10명입니다.
현재 시각은 1994년 12월 14일(수) 05:58:35
[격쇠 안에 있는 사람은 편집중임.]

가이아　우춘리　황사풍　귀호 예 쫄쫄이빤스
공작명왕　백신　뷰라도　대가리

에 한창 붐빌 경우에는 들어갈 수 조차 없다.

처음 쥬라기 공원에 들어가면 쥬라기 공원에서 사용한 이름과 비밀 번호를 물어온다. 대부분 자신의 별호, 또는 별칭, 별명 등을 많이 사용한다.

처음 쥬라기 공원에 들어서면 공원 로비에서부터 시작하는데 많은 사람들이 이곳에서 그룹을 결성하거나 쉬러온다. 실제 게임 도중 누구라는 명령을 사용하면 위와 같이 현재 사용자들의 이름이 나온다. 여러번 게임을 진행하다가 보면 친구들도 사귀게 되는데 그들을 찾을 때 편리한 명령이다. 실제로 처음 쥬라기 공원에 들어가면 맨 처음 무엇을 해야될 지 모르고 기본적인 방법만을 익히고 돌아다니다가 죽기 마련이다. 혼자서 게임을 즐기려고 한다면 머드를 할 필요가 없다. 주위에 보이는 사람들에게 도움을 요청하도록 해라. 머드란 혼자서 진행하는 게임이 아니라 서로 그룹을 지어 서로를 도와주면서 진행하는 게임이다. 본 필자도 인터네트의 머드들만 이용하다가 하이텔의 쥬라기 공원에 처음 접속해 진행하려니까 영문 명령과 한글 명령의 많은 차이에서 처음에는 익숙치 않았는데 자청하며 도와주는 좋은 친구들 덕분에 쉽게 쥬라기 공원을 둘러볼 수가 있었다. 실제 게임상 언제 어디서든지 도움 이라고 입력을 하면 아래와 같이 도움말이 나온다.

——=《(o0o0o0o)》=——
도 움 말
——=《(o0o0o0o)》=——

(이동) 가,열어,닫아,풀어,잠궈　(대화) 말('),대화,대답,소리쳐
(물품) 가져,넣어,버려,줘　(전투) 때려,착용,벗어,무장,해제,줄행랑
(정보) 봐,점수,출구,누구,시간　(특별) 암호,자기소재,머리말
도움,능력,임무,가진거　자살,자기소개취소
관찰상태　저장,끝,강제종료

*명령들을 보기위해서는 '주제 도움'이라고 합니다 *
*각 명령어에 대한 설명은 '〈명령〉 도움'으로 봅니다 *
》》》》》》 명사를 먼저 쓰고 동사를 쓰십시오. 예) 열쇠 가져
0=————————————————————————=0
여기서 더 세부적으로 알고 싶은 명령이 있다면 〈알고 싶은 명령〉 도움 이라고 치면 조금 더 자세한 설명이 나온다.
일예로 아래 특별 도움 이라고 명령을 내린 화면이다.

특별을 위한 도움말 (일반 도움말)

암호　: 사용자의 암호를 바꾼다.
자기소개 : 다른 사람이 보았을때 자신의 모습을 묘사한다.
자기소개취소: 자기소개로 쓴 모습을 지운다.
머리말　: 자신의 이름 앞에 머리말을 붙인다.
(예) 멋있는 머리말 -
자신의 이름 앞에 '멋있는'이란 단어가 붙어있다.
자살　: 사용자를 완전히 지운다.
끝　: 게임에서 나간다.

이와 같이 모르는 명령이 있을 경우에는 〈알고자 하는 명령〉 도움을 치면 된다.

기본적으로 맨 처음 나오는 도움의 명령들만 모두 숙지한다면 그다지 게임을 진행하는데 어려움이 없을 것이다. 부득이한 경우에는 같이 진행하는 모든 이들에게 도움을 요청해라. 다시 말하지만 머드는 혼자 진행하는 게임이 아니고, 혼자서 진행하는 것이 오히려 재미가 없기 때문에 초보자들을 기꺼이 도와주려 할 것이다.

아래의 갈무리한 글은 실제로 본 필자가 쥬라기 공원을 진행하는 동안 잠시 갈무리한 것중에 부분을 발췌한 것이다. 통신을 하지 않아 머드를 경험할 수 없는 이들에게 잠시 도움이 되고자 인용하니 참고하기 바란다.

공작명왕이 왔다.
공작명왕 : "춘리님.."
어케 입어요? 말 〈———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신 : "어케 입어요?"
황사풍 : "특수모자 착용"
황사풍 : "특수신발 착용"
특수모자 착용 〈———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신은 특수모자를 씁니다.
[63/63] 황사풍 : "특수신발 착용 쳐요~~"
특수신발 착용 〈———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신은 특수신발을 신습니다.
황사풍 : "흐~~"
공작명왕이 라면을 먹었습니다.
황사풍 뽀뽀 〈———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신은 황사풍의 볼에 가볍게 뽀뽀합니다. 쪽~.
황사풍이 부끄러워 얼굴이 빨개졌습니다.
황사풍이 좋아서 팔짝 뜁니다.

[63/63] 황사풍이 당신에게 특수방탄바지를 주었습니다.
황사풍 : "쩝.."
특수방탄바지 착용 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신은 특수방탄바지를 입습니다.
[63/63] 구름이 생기기 시작한다.
황사풍이 북쪽으로 간다.
여기는 숲.
하늘은 깜깜하고 별이 밝게 빛나고 있다.
양떼 구름이 천천히 흘러가고 있다.
초승달이 걸려 있습니다.
.|.
.O- 갈 수 있는 곳은 동, 북, 남이다.
.|.
대리국의 왕자 황사풍이 서 있다.
공작명왕이 왔다.
가진거 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신은 6개의 물건을 갖고 있습니다. (총부피: 131 총무게: 105)

특수방탄조끼(입고 있음).
특수방탄바지 (입고 있음).
특수모자 (쓰고 있음).
특수신발 (신고 있음).
야간고글.
특수신발.
〈가지고 있는 돈〉
250개의 공룡뼈.
[63/63] 황사풍이 공작명왕의 그룹에 가입했습니다.
황사풍 : "기관총 하나 구하러 가보죠~"
무기는 없는데요? 말 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신: "무기는 없는데요?"

기관총은 어케 쓰나요? 말 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신: "기관총은 어케 쓰나요?"
[63/63] 황사풍 : "기관총 무장"
공작명왕 : "드뎌 114다..흐흐~~"
기관총 무장 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신은 기관총을 무장했습니다.
기관총에서 철커덕 하면서 장전되는 소리가 난다.
[63/63] 황사풍 : "쩝.."
총은 어케 쏘는거에요? 말 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신: "총은 어케 쏘는거에요?"
[63/63] 공작명왕 : "그냥 가지고 있으면 덤비는 공룡은 알아서 쏴줘요.."
황사풍 : "그거 적이 나오면 그냥 총알이 나가요~"
공작명왕이 음흉하게 웃습니다.
황사풍 : "무장만 하고 있음 돼요"
공작명왕 : "아니면..초식공룡은 공룡 때려 하세여.."
동쪽 하늘이 조금 밝아져 오기 시작한다.
그렇구나.고마워요.오늘 두분다.. 말 <———— 이 부분이 실제 필자가 내린 명령부분이다.
당신: "그렇구나.고마워요.오늘 두분다.."

기본적인 명령어 사용법

가장 기본적인 명령어를 몇가지만 소개 하겠습니다. 이 외의 명령어에 사용방법은 게임 도중에 어디에서나 '도움' 이라고 입력하면 명령어 사용법을 알 수 있습니다.

명령어	설명
봐	가장 기본이 되는 명령어. 사물이나 타유저, 공룡 등을 보는데 사용한다. 또한 아이템이나 방향을 볼 수도 있다. (예) 동 봐 : 동쪽을 보라는 명령 블랙나이트 봐 : 블랙나이트(타유저의 이름)를 보라는명령
말(또는')	말을 하는데 사용. 단, 이경우에 같은 장면에 있는 사람들 만이 자신의 말을 듣게 되며 타인의 말 역시 같다. (예) 안녕하세요. 저 초보입니다. 말 : (말) 로 쓸 때는 뒤에 쓴다. 도와주셔서 감사합니다. : (')로 쓸 때는 앞에 쓴다
가져	어떠한 물건을 가질때 사용. 단, 타인이 죽어있는 시체를 보고서 그 시체에 있는 아이템을 가지는 것은 도둑질임을 명심해야 한다. (예) 시체에서 모두 가져 : 공룡이 죽었을 때 (또는시체)공룡뼈(또는 아이템)를 가지는 명령. 공룡뼈 가져 : 현재 장면에 공룡뼈가 있다면 가지라는 명령. 모두 가져 : 현재 장면에 있는 모든 아이템을 가지는 명령. 그러나 자신이 가질수 있는 부피가 꽉차게 되면 더 이상 가지지를 못한다.
대화	타인에게 자신의 메세지를 전달.이 명령은 같은 장면에 있지 않더라도 같은 공원 입구에 있는 사람이라면 어디라도 일대일로 전달이 된다. 채팅할 때의 귓속말과 비슷. (예) 블랙나이트 지금 어느 지역에 계세요? 대화 : 블랙나이트(상대방의 이름)에게 (지금 어느 지역에 계세요?) 라는 메세지를 전달한다.
때려	공룡이나 타유저를 공격하는 명령. 단, 타유저를 때리는 것은 수련장에서만 가능하다. (예) 트리세 때려 : 트리세라톱스를 공격하라는명령. 이름이 긴 공룡을 공격할 때는 앞에서 3글자만입력해도 공격이 가능하다. 또한 초식이 아닌육식 공룡은 때리지 않아도 공룡이 먼저 공격을하므로 자동적으로 싸움이 시작된다.
환전	가지고 있는 공룡뼈를 동전으로 바꾼다. 단, 환전기가 있는 곳에서만 가능. (예) 환전 : 자신이 가지고 있는 공룡뼈를 전부동전으로 바꾼다.

기획특집

탱크를 해부한다

PC용 시뮬레이션 게임 분야에 탱크를 소재로 한 게임들이 봇물 터지듯 쏟아져 나오고 있다. 그러나 탱크에 대한 기초 상식없이 무작정 게임에 돌입하는 용감한 유저들이 대부분일 것이다. 이를 타개하기 위한 방편으로 챔프에서는 탱크에 대한 체계적인 자료를 제공하고자 한다. 부디 탱크 시뮬레이션 유저들에게 쓸모있는 글로 남기를 바라며...

프롤로그

탱크를 소재로 한 기존의 시뮬레이션 게임은 탱크가 하나의 유니트로 등장하고 이를 장기판의 말처럼 이동시켜서 적을 섬멸하는 형태이거나, 직접 탱크를 타고 적과 교전하는 두가지 형태를 취하고 있다.

전자의 경우는 전투에 있어서 플레이어 자신이 직접 탱크를 조종하는 승무원의 역할보다는 후방에서 탱크 부대를 지휘하는 지휘관으로서의 역할을 더 강조한다. 게임상에서 플레이어의 눈에 들어오는 광경은 아군 유니트와 적군 유니트가 충돌하여 패한 자가 사라지는 형태의 단순한 전투 장면일 것이다. 전쟁 전반에 걸쳐 영향을 끼칠 수 있는 요인들에 신경을 쓰고 적과 교전을 하더라도 위에서 말한 요인들을 염두해야 하는 전략적인 사고가 요구된다. 이러한 형태의 탱크 시뮬레이션은 상당한 사고력을 요구하기 때문에 전략 게임에 친숙한 플레이어들에게 어울린다. 얼마 전 동서게임채널에서 출시된 SSI의 탱크(TANKS)가 대표적인 게임이다.

후자의 경우는 전략적인 측면보다는 전술적인 측면이 강조된다. 플레이어는 후방에서 명령을 내리는 지휘관이 아니라, 탱크의 승무원으로서 적 탱크와 치열한 전투를 벌여야 한다. 일단 적을 격파하는 것이 일차적인 목표인만큼 기타 요인들은 나중 문제이다. 조준경을 통해 보이는 적 탱크의 모습, 탱크 궤도의 기계음, 주포 발사시의 폭발음과 연기 등이 플레이어의 시각과 청각을 혼란스럽게 한다. 실질적인 전투에 플레이어가 직접 뛰어들기 때문에 전략적 사고를 요구하지는 않는다. 뛰어난 그래픽과 음향 효과를 특히 필요로 하는 분야가 바로 이런 형태의 탱크 게임이다. 대표적인 게임으로는 마이크로 프로즈사의 〈M1 탱크 플래툰(M1 Tank Platoon)〉, 〈어클레이드사의 〔스틸 선더(Steel Thunder)〉, 타프 시스템의 K-1 탱크 등이 있으며, 앞으로 노바 로직사의 〈아머드 피스트(Armored Fist)〉와 마이크로 프로즈사의 〈1944-라인강을 건너-(1944-Across the Rhine)〉 등이 출시될 예정이다. 특히 아머드 피스트와 1944는 그래픽과 사운드가 수준급인 것으로 알려져 있어 기대를 모으고 있는 작품이다.

어떤 형태의 탱크 게임을 플레이하든 가장 큰 문제점은 -특히 초심자에 있어서- 탱크

초창기 탱크 게임의 그래픽

의 조작 방법과 전투 방법 등의 지식이 부족하다는 점이다. 286 기종이 대부분이던 시절, 출시된 게임들은 고증이 부정확한 부분이 많았을 뿐만 아니라, 탱크의 진면목을 보여주기에는 역부족이었다. 당시에는 탱크에 관한 기초적 지식이 없더라도 탱크 게임을 얼마든지 즐길 수 있는 좋은 시절이었던 셈이다.

그러나 최근 등장하고 있는 탱크 게임들은 그래픽과 사운드 면에서는 물론, 보다 철저한 고증, 탱크의 세부적인 기능을 게임에 추가시키는 등 이전의 탱크 게임보다는 훨씬 복잡해지는 경향을 보이고 있다.

최근 탱크 게임의 그래픽. 아래 화면은 타프시스템에서 제작한 〈K-1탱크〉

탱크의 출현과 발전

탱크는 1차 대전 당시에 처음으로 출현했다. 전쟁이 장기화되면서 전투의 양상은 구덩이를 파고 대치하는 참호전의 형태로 변해갔으며 무모한 공격으로 인해 독일군과 연합군 모두 많은 피해를 입었다. 바로 이 시점에서 적의 철조망을 뚫고 기관총 진지를 돌파할 수 있는 신병기가 절실해진 것이다. 결국 신병기 즉, 탱크는 영국에서 먼저 개발되었고 프랑스의 솜므 전선에서 처음 그 모습을 드러냈다. 당시 탱크의 역할은 보병들의 진격을 위한 돌파구를 뚫는 것이었기 때문에 전투에 참가하는 탱크 부대는 소규모에 지나지 않았다.

1차 대전에서 전차가 대량으로 투입된 것은 1918년의 8월 8일의 전투였다. 그날 영국군은 무려400여대의 탱크를 동원하여 프랑스 아미앵의 독일군 진지를 유린함으로써 역사상 빛나는 전과를 기록하게 된다.

1차 대전이 끝나기 직전, 영국의 탱크 개발에 자극을 받은 연합국과 독일군도 여러 종류의 탱크를 개발해냈다. 그러나 보병을 위한 돌파구를 뚫는다는 탱크의 목적에는 변함이 없었다.

1차 대전 당시의 탱크를 1세대로 분류한다면, 2세대의 탱크는 2차 대전을 무대로 한다. 1930년대부터 2차 대전이 막을 내리는 기간 동안, 탱크는 개념 재정립, 운영 방법의 혁신, 외부 및 내부 구조의 개선 등 커다란 변화를 시도한다.

탱크를 단순히 '보병의 진격을 지원하기 위한 도구'로 여기는 낡은 사고 방식에서 가장 먼저 탈피한 나라는 독일이었다. 히틀러의 집권 후 독일은 재군비를 선언하고 군대의 증강에 박차를 가했다. 또한 탱크만으로 완전 편제된 기갑 사단을 창설하여 탱크 부대의 운영 체제를 바꾸고, 탱크의 내부 구조를 변경하여(포탑 개량, 무전기 설치 등) 그들의 군사력을 강화해 나갔다. 특히 독일 기갑 부대의 아버지라 불리는 하인츠 구데리안(Heinz Guderian) 장군은 독일 기갑부대를 창설하고 새로운 전력으로써 기갑 부대를 정예화했다. 이렇게 독일이 전차 개발에 주력한 결과, 2차 대전 중반까지 롬멜 장군이 지휘하는 독일군 전차 부대는 유럽과 북아프리카를 무인지경으로 누빌 수 있었다.

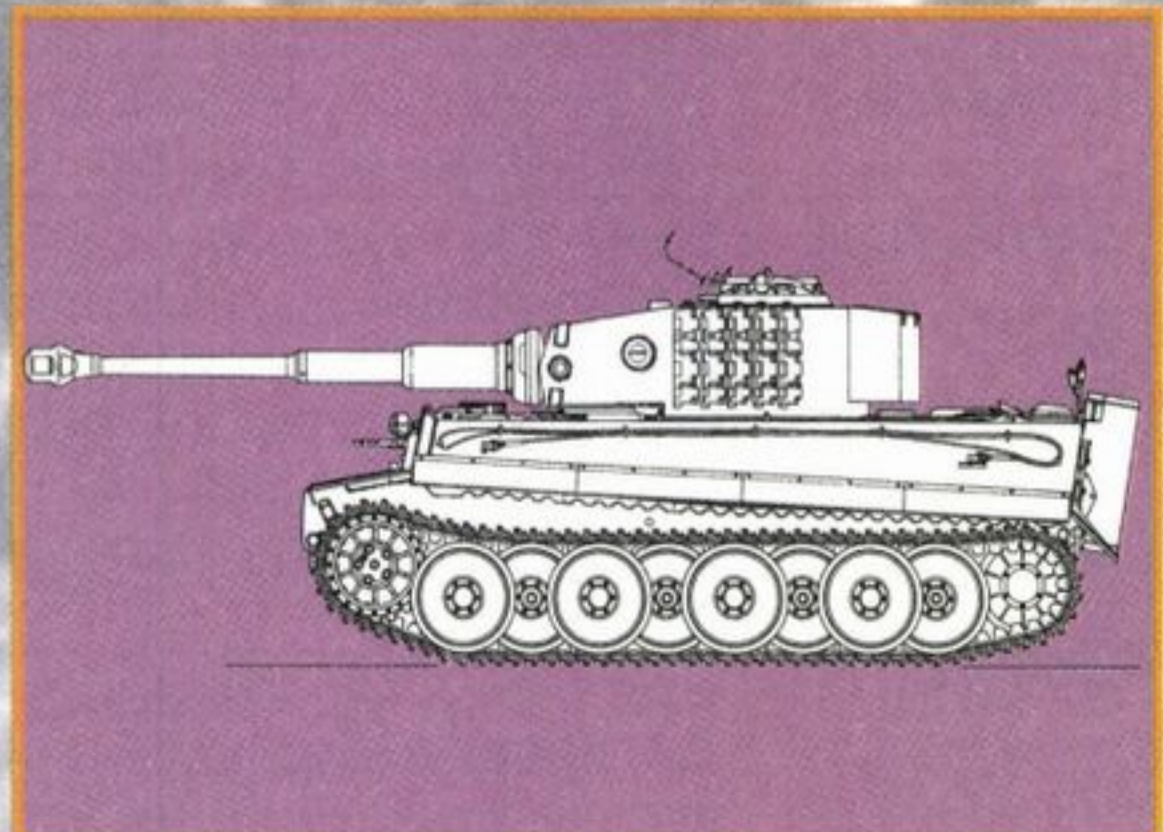
반면, 대부분의 유럽 국가들은 탱크의 성능을 과소평가하고, 오히려 구식 기병대를 선호하는 경향을 벗어나지 못했다. 실제로 1939년 9월 1일, 폴란드를 침공한 독일 전차 부대를 맞이한 것은 폴란드군 기병대였고 이들은 모두 일방적으로 학살당할 수밖에 없었다. 당시 독일군에 의한 탱크의 혁신적 변화를 요약하면 다음과 같다.

1. 보병 지원의 목적이 아닌 독립적인 편제로써 전차 사단을 편성, 운영

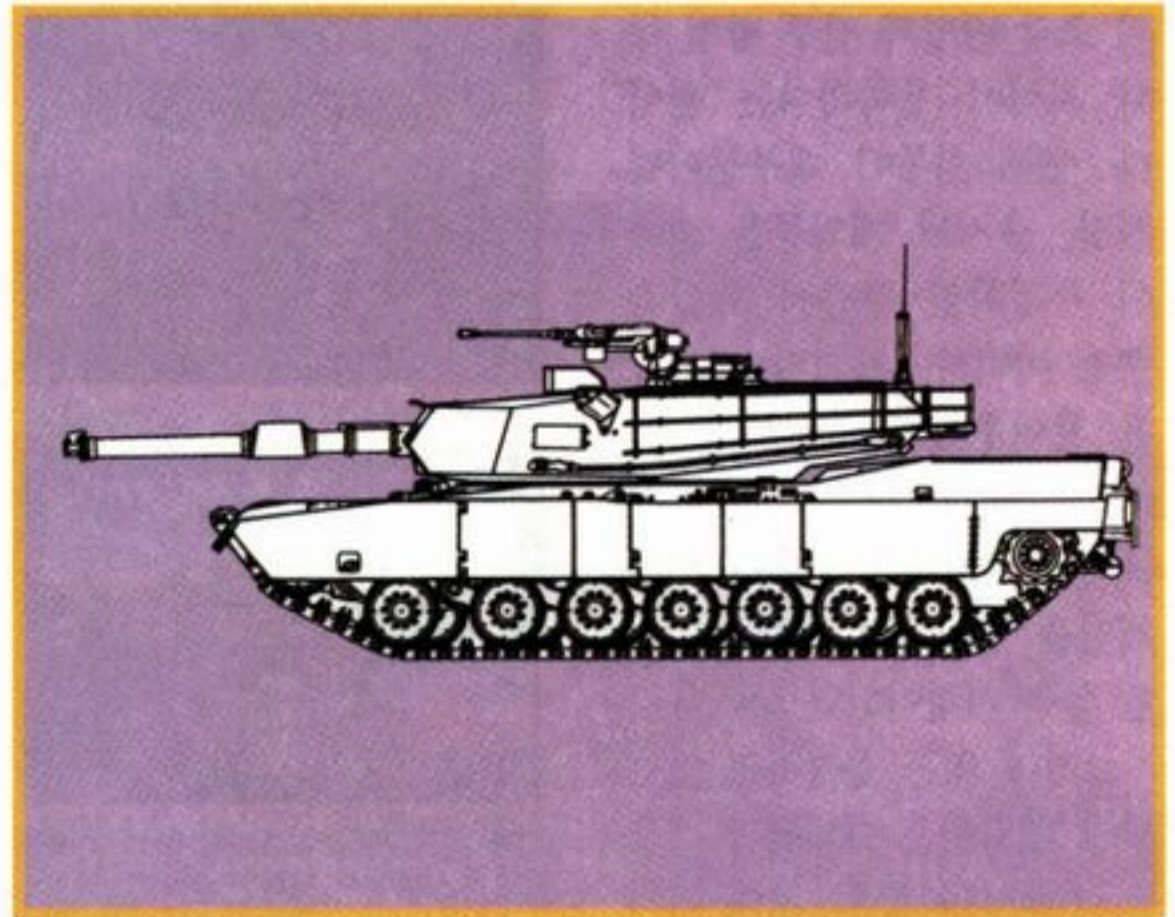
2. 탱크끼리의 전투가 잦아짐에 따른 기본 구조 개량과 장갑 및 주포의 강화

3. 승무원의 확실한 역할 분담과 팀워 형성을 통한 전투 능률 향상 이러한 요인에 의해 독일군은 세계 최강의 전차 부대를 보유할 수 있었다. 2차 대전 당시 독일군 전차 부대에 대항할 수 있는 나라는 소련 뿐이었다. 미국이나 영국도 전차 부대를 보유하고 있었으나, 그들의 탱크는 대부분 빈약한 무장과 장갑을 지닌 '철제 장난감'에 지나지 않았다.

오늘날의 탱크는 단지 투박한 기계가 아니라, 컴퓨터와 적외선 장치 등 최신 기계 설

세계 최초의 탱크인 영국의 Mk-I〈마름모꼴의 특이한 형태〉

독일군의 타이거 탱크

비를 장비하고 있는 고도의 기술집약체라고 말할 수 있다. 현대의 주력 전차의 특징을 요약하면 다음과 같다.

95년초에 발매 예정인 HPS시뮬레이션사의 〈타이거 탱크〉

현대 미군의 주력 전차인 M1A1 에이브럼스

오늘날의 탱크

그렇다면 탱크의 성능을 결정하는 요소는 무엇인가. 주로 화력, 기동력, 방어력의 3가지를 꼽는다. 이 3가지 요소는 동시에 향상될 수 없고 한가지가 상승하면 한가지는 하락하는 특성을 갖는다. 화력과 방어력을 높이려면 구경이 큰 전차포와 두꺼운 장갑을 장비해야 하므로 자연히 탱크 무게가 늘어난다. 두 요소의 상승으로 인한 무게 증가는 결국 기동성을 하락을 초래하는 것이다.

2차 대전 당시, 독일군의 중(重)전차가 이러한 특성을 가지고 있었다. 결국 3가지 요소가 균형을 이룬 탱크가 우수한 탱크라고 하겠다.

포탄의 종류	APFSDS(철갑탄), HEAT(성형작약탄), HEP(점착탄) 등의 다양한 포탄을 사용 목적에 따라 골라서 장비할 수 있다
고도의 기동성	강력한 엔진을 탑재하고 장갑을 효율적으로 설계하여 도로상에서 70km 이상의 속도를 낼 수 있다. 이에 비해 2차 대전 당시 가장 기동성이 좋았던 T-34나 M-24의 최고 속도는 55Km/h였다
강력한 화력	신기술 개발의 댓가로 포탄의 파괴력 뿐만 아니라 화력도 비례적으로 높다. APFSDS탄의 경우, 약 40cm 두께의 강철판도 관통할 수 있는 위력이다
NBC(화생방)방어 장치	화학 무기, 생물학 무기, 핵무기로 오염된 지역에서도 지장없이 활동할 수 있도록 설계되었다. 이는 탱크 자체보다 승무원의 생존에 중점을 둔 설계이다
고도의 기술적 장비	컴퓨터 사격 통제 장치는 정확한 조준과 사격을 가능케 함으로써 포탄의 명중율을 높여주었다. 또한 적외선 조준경을 사용하여 야간에도 정확한 사격을 할 수 있다 또한 포신 안정기가 장비되어 있기 때문에 주행 중에도 정확한 사격을 할 수 있다. 2차 대전 당시에는 정확한 사격을 하기 위해 정지해야 하는 것이 통례였다. 당시, 주행 도중에 사격하는 기술은 '포격술의 꽃'이라 불리울 정도로 매우 힘든 것이었다
잠수 도하 기능	육중한 무게(약 40 50톤)를 견딜만한 교각은 그리 많지 않다. 따라서 수심이 그리 깊지 않은 개천이나 강 정도는 바닥을 거쳐 건널 수 있도록 설계되었다. 탱크의 모든 출입구나 창문에는 방수 장치가 되어 있으며, 엔진에 공기를 공급하기 위한 파이프가 설치되어 있다

탱크의 성능을 결정하는 요소

화력

화력은 탱크에 장비하고 있는 주포 및 그 부속 장치들의 성능에 의해 결정된다.

주포의 크기, 구경, 조준기 등이 우수할수록 높아진다. 화력이 높은 주포를 장비한 탱크는 단 1발로 적 탱크를 고철로 만들 수 있는 괴력을 발휘한다.

기동력

기동력이 좋은 탱크는 적의 공격을 피하면서 반격할 수 있다. 탱크의 기동력은 엔진의 힘에 의해 좌우되는데, 탑재한 엔진의 마력수가 높을수록 기동력이 좋다. 그러나 무작정 강력한 엔진을 탑재하면 연료의 소비가 늘어나므로 탱크의 행동 반경을 좁히는 결과를 초래할 수도 있다.

일반적으로 탱크의 기동력을 측정하는 단위로서는 '톤당 마력수'를 사용하는데, 이는 엔진의 마력수를 탱크의 무게(톤 단위)로 나눈 것이다. 또한 탱크의 궤도(캐터필러)의 폭이 넓을수록 탱크 하중을 골고루 분산하여 지반이

주포의	크기오늘날에는 보통 105mm에서 125mm정도 크기의 주포가 탱크에 장비되어 있다. 물론 크기가 클수록 포탄의 파괴력도 강하지만, 큰 주포를 장비한 탱크는 그만큼 포탄의 탑재량이 적다는 문제점을 지닌다
주포의 구경	권총보다 장총의 명중율이 높다는 것은 누구나 아는 상식일 것이다. 탱크의 주포에 있어서도 예외는 아니다. 긴 포신을 장비한 탱크는 고속으로 포탄을 발사할 수 있는 능력을 지니고 있다. 포탄의 속도가 빠르면 당연히 관통력도 높으므로, 결국 주포의 구경이 화력을 결정하는 중요한 요소로 작용하는 것이다
조준기	아무리 강력한 포를 장비하고 있더라도 명중율이 좋지 않으면 소용이 없다. 이전에는 일반적인 조준기를 사용했으나, 현대의 탱크는 레이저, 적외선 등을 이용한 조준 시스템을 장비하고 있다. 조준 장치의 가격이 전체 탱크 가격의 상당 부분을 차지할 정도로 최근의 조준기는 첨단 과학의 산물이다. 이러한 조준 장치는 적 탱크와의 거리 측정을 통해 포탄을 발사하므로 명중율이 높고 야간에도 적외선을 이용해서 적 탱크를 식별할 수 있다

약한 지형 즉, 진흙탕 등에서 빠지지 않고 이동할 수 있다.

방어력

방어력이 높다는 것은 두가지를 의미한다. 첫째는 주포의 사정 거리가 길어서 적 탱크의 포탄이 미치지 못하는 곳에서 적 탱크에게 포탄을 날릴 수 있다는 것이다. 이러한 측면에서 본다면 주포의 사정 거리가 긴 탱크일수록 방어력이 높다. 둘째는 적 탱크의 포탄에 맞아도 쉽게 관통되지 않는다는 것이다. 이는 장갑의 두께와 재질, 장갑의 각도 등에 의해 결정된다.

장갑의 두께

장갑이 두꺼울수록 방어력은 높다. 그러나 지나친 중장갑은 탱크의 중량을 증가시켜 기동력의 저하를 가져온다.

장갑의 재질

한국 전쟁 직후까지만 해도 탱크의 장갑은 단순한 철판이었다. 그러나 방어력을 증가시키기 위한 철판 두께의 증가는 한계가 있었기 때문에 이후에는 철판보다 가벼운 알루미늄판을 사용하여 기동력의 손실없이도 장갑의 두께를 늘리는 방법이 부분적으로 사용되기도 했다.

현대 탱크에서 채택되고 있는 새로운 형식의 장갑은 주로 중공 장갑이나 복합 장갑, 또는 반응 장갑이다.

중공장갑

100mm 철판 한장보다 50mm 철판 두장을 겹쳐놓으면 관통력이 떨어진다. 이러한 원리를 이용한 것이 중공 장갑이다. 이는 탄두가 고속으로 날아가 장갑을 뚫는 철갑탄(APFSDS)에 대해서 높은 방어력을 지닌다.

복합장갑

자세한 성분은 극비이며, 주로 내열성이 강한 세라믹 계통의 물질과 강철을 복합적으로 사용하여 만들어지는 것으로 알려져 있다. 이는 고열로 탱크의 장갑을 녹여 구멍을 내고 화재를 일으키는 성형작약탄(HEAT)에 대해서 높은 방어력을 지닌다.

반응장갑

재래식 철판 위에 상자형의 폭탄을 매달아서 성형작약탄에 대한 방어력을 높인 것이다. 이렇게 작은 폭약들이 적의 포탄에 반응하여 폭발함으로써 성형작약탄이 폭발할 때 발생하는 고열의 제트 화염을 분산시키는 역할을 한다.

동서게임채널에서 출시된 바 있는 <탱크!>

장갑의 각도

적의 포탄이 수평으로 날아들 경우에는 같은 두께의 철판이라도 수직으로 세웠을 때보다 경사지게 눕혔을 때 방어력이 높다. 이러한 원리를 이용하여 탱크의 표면에 대폭적으로 경사 장갑을 채용하여 기동력의 손실 없이도 방어력을 높일 수 있다.

2차 대전 중 소련의 T-34 탱크가 이러한 경사 장갑을 채용했는데, 45mm의 얇은 장갑을 매우 경사지게 배치함으로써 가벼운 무게에도 불구하고 높은 방어력을 유지할 수 있었다.

다음호에 계속...

반응장갑

국내 제작 [성인용 CD 게임] 등장

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ 꿈의 밀회 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

제작사 : 에니컴
장 르 : 퍼즐
용 량 : 500M
발매일 : 95년 1월 중순
문의처 : 에니컴(02-765-5082)

국내에서도 본격 성인용 CD 게임이 등장했다. 이 게임은 〔에니컴〕이란 회사가 제작한 게임으로, 게임 진행자가 게임에서 던져주는 질문에 얼마나 재치있는 답을 하는지를 평가, 그에 따라 점수를 획득하는 방식으로 되어있다.

질의한 1문제에 대해 답을 맞힘으로써 얻을 수 있는 점수는 1회당 최고 60점이며 획득 가능 총점수는 2,400점으로 100점이 될 때마다 다양한 동화상이 나타나 사용자가 잠시 휴식을 취할 수 있게 되어있다. 그동안 국내에서 제작됐던 성인용 타이틀이 사진을 스캐너로 읽어들여 그대로 CD에 담거나 모델들의 동화상을 캡처해 단순히 보여주었던 방식이었던데 비해 이 타이틀은 게임형태로 구성, 여러가지 질문을 던져 잘 답하면 일정 점수를 얻게 되고 그에 따라 모델의 다양한 포즈가 나타나는 게임형태로 만들었다는 점에서 주목된다.

이런 방식은 미국의 타임워너사의 작품 〔맨 이너프〕와 흡사한 작품으로 우리나라에서도 이런 류의 게임이 처음 등장했다는데서 게임업계 관계자들의 흥미를 끌고 있다.

사용조건 : IBM PC 386 이상 기종/ 윈도우 3.1/
사운드카드 : VGA 256 이상/
CD ROM 드라이브 필수

하데스

제작사 : 아블렉스
장 르 : 아케이드형 시뮬레이션
시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/ 메모리: 4MB/
CD ROM 드라이브 필수/
그래픽 카드: VGA/
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, 미디
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
발매일 : 94년 1월 예정
가 격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨어(02-7670-663)

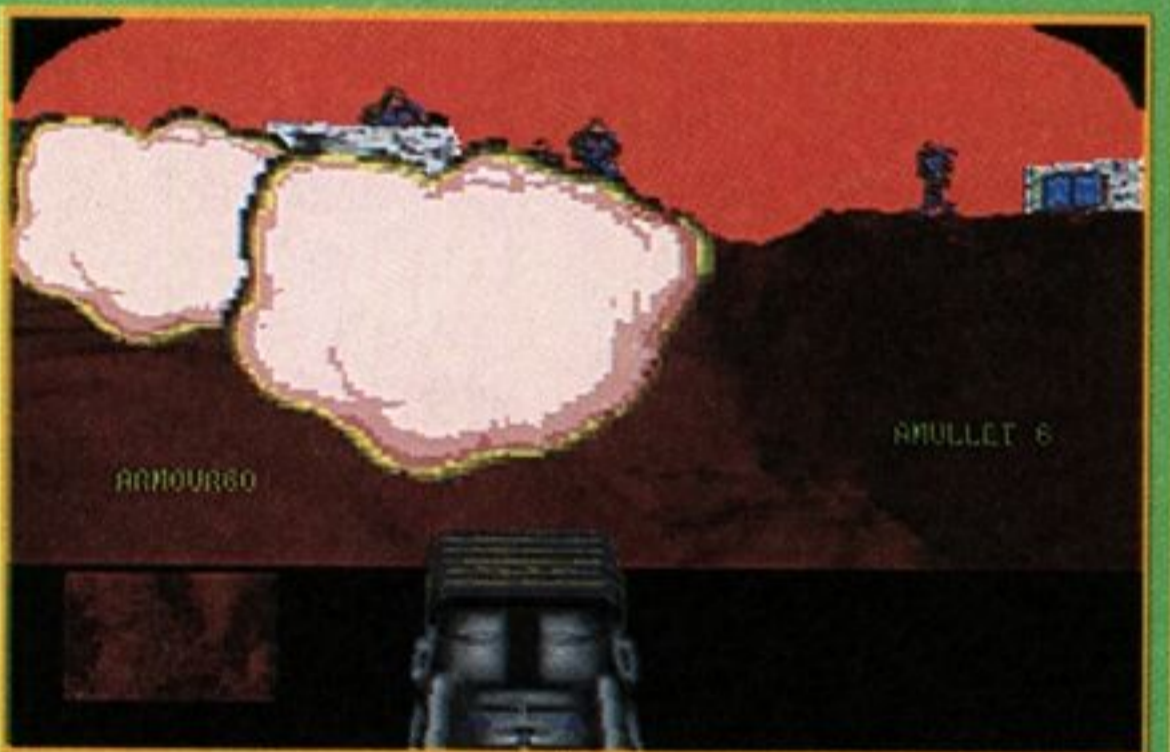
둠과 코만치를 동시에 즐기자

태양이 점점 시들해지고 동식물들이 서서히 죽어가는 미래의 지구...

인류는 신천지를 찾기 위해 탐사대를 외계로 내보내기 시작한다. 그러나 번번히 탐사대는 연락이 두절된 채 실종되고 만다.

최후 탐사대로부터의 마지막 통신 내용은 다름아닌 하데스(Hades)라는 메시지였다. 하데스는 지옥을 다스리는 신을 의미한다. 인류는 회의를 소집.

대책을 논의하던 중 짐무롬이라는 고대 예언서에서 하데스에 대한 기록을 발견한다. 짐무롬에는 불타는 태양, 그 근본은 태양적이며 태양빛이 약해져 가는 문제를 해결할 수 있는 사람은 오직 한 명 뿐이라는 전설이 적혀 있었다. 그 사람은 별들이 일직선을 이룰 때 태어난 사람이다. 결국 인류는 컴퓨터를 통해 그를 찾았으며 그는 인류 생존의 막중한 사명을 띠고 태양빛이 약해져 가는 원인을 규명하기 위해 탐사를 시작한다. 게임은 아케이드적인 묘미가 강하게 작용하고 텍스처 방식을 활용한 3차원 화면을 제공한다. 특히 볼륨 랜더링이라는 개념을 적용하여 게임에 등장하는 물체의 이미지를 사실적으로 표현했으며 배경 처리는 마치 헬기 시뮬레이션 게임인 코만치의 화면을 보는 듯한 느낌을 준다. 원근감있게 화면의 안쪽으로 진행되는 3차원 스크롤과 더불어 위에서 내려다 보는 수평 레이다는 플레이어의 편의에 따라 확대/축소가 자유롭고 각종 전망 모드(View Mode)를 통해 게임을 진행한다.

즉, 코만치처럼 비행기 조종석 안에서 게임을 진행할 수도 있고, 둠처럼 무기를 들고 플레이할 수도 있다.

미스트 (MYST)

제작사 : 브로더번드
장 르 : 어드벤처
시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/
메모리 : 4메가 이상/
그래픽 카드 : VGA/
사운드 카드 : 사운드 블라스터 호환 기종/
입력 도구 : 마우스 필수
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

94년 미국의 '10대 아이디어 상품'으로 뽑히며 폭발적 인기를 누리고 있는 CD ROM 게임 〔미스트(MYSt)〕. 게임 매니어라면 일찌기 그 소식을 접하였을 것이다. 95년 봄에는 국내에서도 이 게임을 만나 볼 수 있을 듯하다.

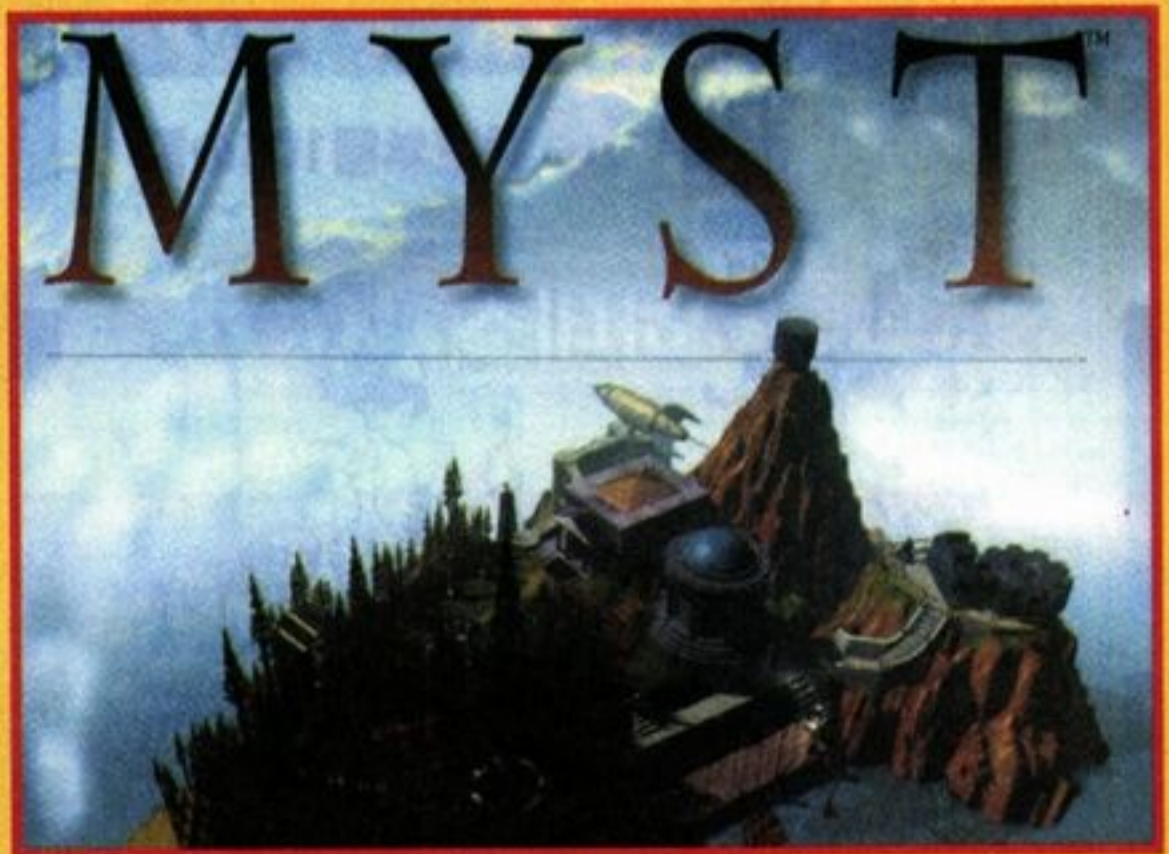
미국을 휩쓴 〔미스트〕 열풍

미국의 포천誌는 매년 각계 각종의 상품들 중에서 판매량과 아이디어를 기준으로 '10대 아이디어 상품'을 선정하고 있는데, 올해는 CD ROM 시장에 돌풍을 일으킨 게임 〔미스트〕가 선정되었다.

〔미스트〕는 고차원의 추리력과 상상력, 논리성, 사고력을 발휘해야 하는 고급 게임이다. CD ROM 게임에 엄청난 제작비를 투자하는 대기업들의 추격을 물리치고 94년 CD ROM 시장을 석권한 〔미스트〕는 랜드 밀러(35)와 로빈 밀러(28)라는 형제가 공동 운영하고 있는 작은 독립 소프트웨어사인 사이언(CYAN)의 작품이다.

미국 언론들이 '최초의 CD ROM 강타'라고 까지 표현한 이 작품은 94년 3월 미국 소프트웨어 출판협회가 수여한 〈최고의 사용자 인터페이스〉, 〈최고의 롤플레잉 어드벤처 프로그램〉, 〈비평가들이 뽑은 최고의 상업 프로그램〉상을 수상했다.

〔미스트〕의 탄생 과정

밀러 형제는 독창적인 일련의 아동용 게임의 제작자들로서 이미 어느 정도의 명성을 쌓아왔다. 지난 87년 시판된 〔맨홀(Manhole)〕이란 게임은 기묘한 지하세계 탐험을 주제로 하고 있다. 그 외에 이상한 우주선을 타고 우주를 여행하는 〔코스믹 오스모 (Cosmic Osmo, 90)〕라든지 자연 과학 실험에 중점을 둔 〔스펠렁크스(Spelunx, 92)〕라는 모험 게임을 만들기도 했다.

이들 세 게임 모두 로빈의 꼼꼼한 흑백선화와 랜드의 프로그래밍이 결합된 작품으로 판매량은 상당했다.

지난 90년대 초 밀러 형제는 CD ROM 게임의 뛰어난 화질 및 음질에 큰 관심을 갖게 되었고 아이들이 안심하고 가지고 놀 수 있을 만한 게임을 만들고자 하는 생각을 하였다. 이렇게 해서 2년여간의 기간에 걸쳐 만들어진 게임이 바로 〔미스트〕이다. 이 게임에서는 일방통행을 강요하지 않으려는 그들의 노력이 결실을 보고 있다.

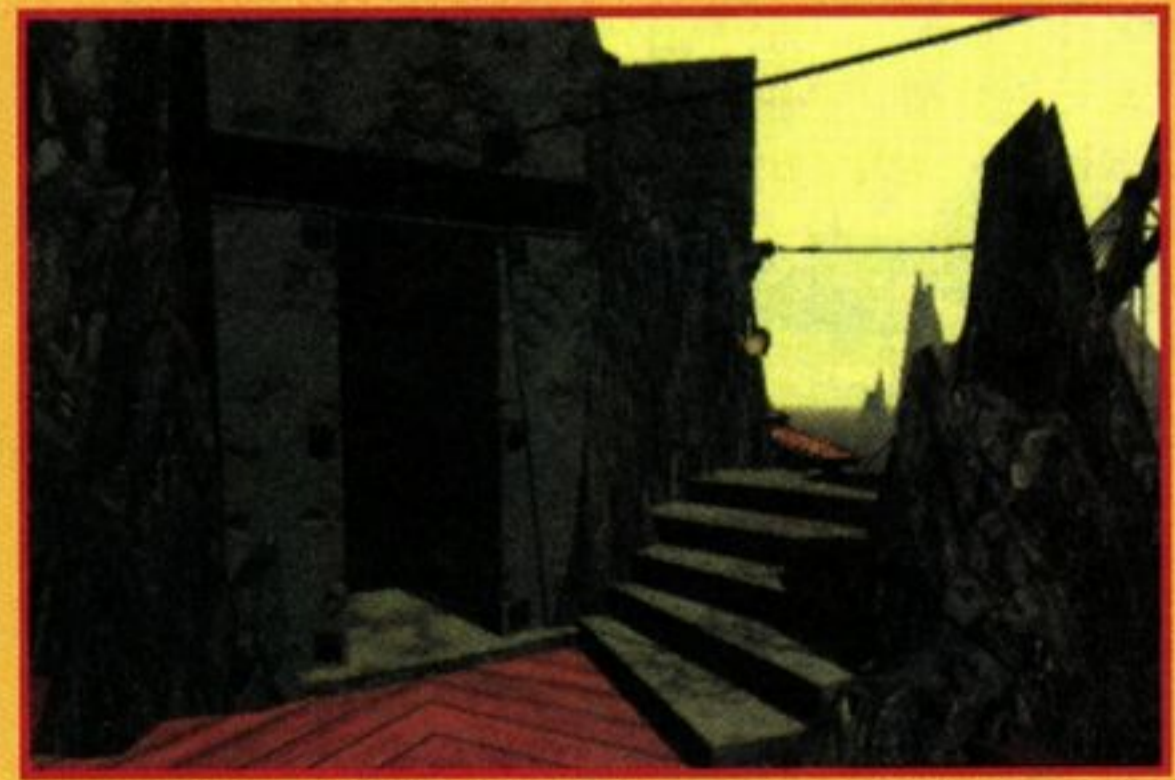
게임 방식이 여러가지라 일련의 수수께끼를 다 풀지 못하더라도 게임을 계속해 나갈 수 있다. 〔미스트〕가 이전 게임들과 다른 점은 배경이 되는 섬과 섬사람들에 얽힌 이야기를 실제로 들려준다는 점이다.

제작자에 따르면 게임이 시작되기 전 〔미스트〕의 배경과 등장인물에 대해 상세히 일러주게 함으로써 게임이 진행될 때 생생한 현장감을 느낄 수 있도록 했다고 한다.

게임의 배경과 줄거리

게임의 무대는 미스트라는 환상의 섬이다. 게임을 시작하면 마치 플레이어가 환상의 섬 안으로 들어가서 거니는 듯한 느낌을 자아낸다.

마우스를 클릭할 때마다 한 걸음씩 앞으로, 뒤로, 또는 옆으로 이동하는 기분이 들도록 화면의 시점이 이동한다.

이야기는 다음과 같이 시작된다. 아트러스(Atrus)는 매우 재능있는 작가로서 독자를

글자 그대로 환상의 나라로 인도해 가는 책을 쓸 수 있는 마법같은 힘을 아버지로부터 물려받았다.

아트러스의 재능은 매우 뛰어나서 미스트 섬의 도서관에 있는 세군데의 훌륭한 책장을 이런 마법의 책들로 채워 나갔다. 그런데 어느 날 아트러스는 자신의 책이 파괴되고 환상의 나라들이 약탈당한 것을 발견한다. 이 섬에 거주하고 있는 사람은 아트러스와 그의 두 아들인 시루스(Sirrus)와 아케너(Achenar)뿐이었으므로 범인은 두아들 중 하나일 것이었다.

비탄에 잠긴 아트러스는 미스트 섬을 외부 세계와 연결시켜 주는 책과 함께 스스로 거대한 틈새로 빠져버린다.

감금된 형제는 각기 결백을 주장하며 진실을 밝히기 위해 비밀의 책의 흩어진 페이지를 찾아달라고 호소한다. 이 비밀의 책이 플레이어에게 그 길을 가르쳐 주는 책이며 플레이어는 미스테리를 해결하고자 남겨진 사람이다.

마우스를 클릭해서 책을 열면 안개가 드리워지고 숲이 우거진 미스트 섬을 공중에서 굽어보며 모험의 세계로 인도된다. 이 놀라운 풍경을 살펴보는 짧은 비행 이후 배경은 섬의 부두로 옮겨진다. 이곳에서부터 섬을 탐험하고 다른 나라로 향해 갈 수 있는 퍼즐을 풀고 책 파괴범의 신원을 밝혀주는 단서를 수집해야 한다.

점차로 진행되어감에 따라 이런 것들은 점점 어려워 진다. 이 게임은 사실상 아무런 설명도 제공되지 않는 게임들 중 하나이다. 이 코너에서 제공되는 정보도 플레이어가 매뉴얼과 박스의 뒷부분에서 정보 정도이다. 따라서 처음에는 당황스러울지도 모르지만, 섬을 한번 돌아보면 게임을 시작할 수 있는 충분한 정보를 얻게 된다.

언뜻 보면 간단한 줄거리이지만 최종목적에 이르지 위해서는 수없이 많은 단계를 넘어서야 하며 넘어가는 방법이 다양하기 그지없다.

비밀의 통로와 방, 찢겨진 페이지, 암호, 문양 맞추기, 번호 넣기, 순서대로 키보드 누르기, 지도 해독, 천체 관측, 수로 제어... 등등. 이 게임은 위협적이지 않은 환경에서 플레이어가 자신의 속도에 맞게 발견해 나갈 수 있는 자유가 주어진다는 점이 특히 매력적이다. 여기에는 정해진 게임 규칙이 없기 떄문에 퍼즐도 특정한 순서로 풀어야 할 필요도 없으며 게임에는 플레이어로 하여금 불시의 종말을 맞게 하는 것은 찾아볼 수 없다.

게임의 특징

게임은 매킨토시와 MPC CD ROM과의 호환이 가능하며 일람표나 시간의 제한이 없다. 다른 모든 462 MB 용량의 게임과 마찬가지로 〔미스트〕도 CD ROM 매체를 강화시키는 역할을 한다. 이 게임은 66분의 퀵 타임 애니메이션, 40분 이상의 오리지널 음악, 디지틀 오디오 음향 효과, 2,500여가지의 광선추적 영상을 자랑한다.

물론 대부분의 CD ROM 게임에서는 훌륭한 그래픽과 생생한 움직임의 퀵 타임 장면, 영화와 같은 사운드가 제공되지만, 〔미스트〕는 놀란만한 그래픽과 환상적인 음향을 단순히 모아놓은 것 그 이상이다.

환상/어드벤처 게임에 들어있는 위험들은 대개 너무 자주 일어나기 때문에 줄거리가 뒤얽히거나 억지로 갖다 붙인 것같기 쉽다. 그러나 이 게임에서는 그러한 점이 없다. 〔미스트〕의 줄거리는 초현실적인 배경을 제공하면서도 확실하고 간단하다.

덧붙여 말하자면 줄거리를 이끌어 가는 정보들은 한결같은 플레이어의 게임 진행에서 드러난다. 플레이어는 마치 누군가가 끝부분을 간단히 해결해버리기 위해서 무모한 엔딩을 부가했다는 느낌을 받지는 않을 것이다.

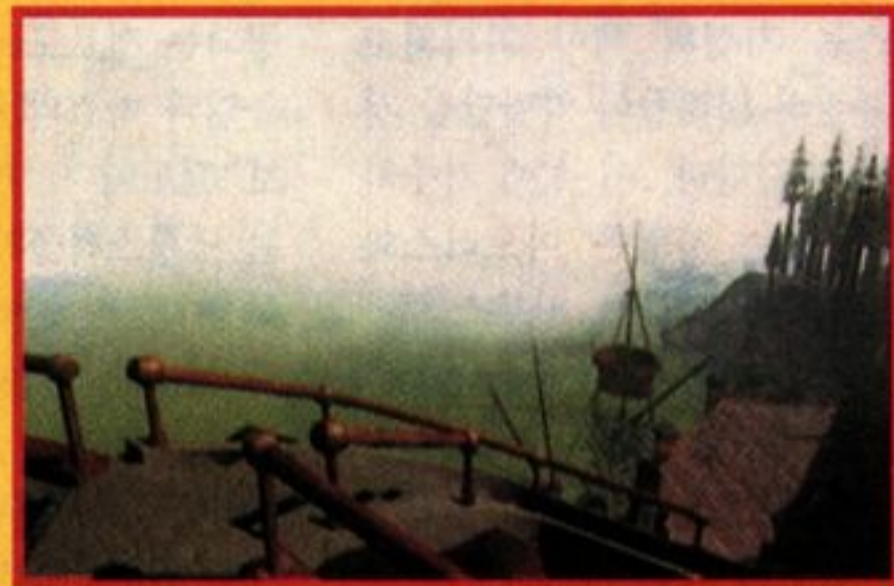
퍼즐은 어렵지만 공정하다. 플레이어는 주변에서 일어나는 모든 것에 주의를 기울이기만 하면 된다. (아마도 약간의 음악적 훈련과 나침반이 도움이 될것이다) 청각 및 시각을 모두 이용해서 관찰하는 것이 핵심이다.

그러나 〔미스트〕는 두가지 아쉬운 점이 있다. 첫째는 화면 한쪽에 있는 것을 플레이어가 보아야 한다고 생각하는 디자이너에 의해 플레이어가 화면의 왼쪽 또는 오른쪽으로 커서를 클릭할 때마다 전망이 90도나 180도 회전한다는 점이다. 이 전경들 가운데 일부는 경치가 너무 비슷해서 쉽게 방향을 잃어버리고 만다. 따라서 정확한 장소를 결정하려면 한 화면과 다른 화면 사이를 여러 번 클릭해야 한다.

두번째 지적되는 것은 진행중인 게임이 저장된 후 나중에 불러오고자 할 때 플레이어가 시나리오의 시작 위치로 옮겨지는 것이다. 비록 저장 당시 수행했던 모든 것이 그대로 있지만 게임을 저장했던

그 지점으로 돌아가려면 섬의 상당 부분을 횡단해 가야 한다. 이러한 일은 생각보다 자주 일어나는데 이는 임무를 완수하는데 필요한 대부분의 정보가 미스트 섬에 보관된 책에 들어 있기 때문이다. 그러한 정보를 얻는 다른 유일한 방법은 정보를 재빠르게 베껴쓰는 것 뿐이다. 원문을 페이지대로 옮겨 적기를 꺼려하는 게으른 플레이어에게 이것은 미스트 섬으로부터 저장된 게임을 복구하고, 필요한 것을 찾고 난 다음 첫번째 장소로 다시 돌아가고 이 모든 것이 시작되었던 곳으로 다시 찾아가야 하는 과정을 반복해야 한다는 것을 의미한다.

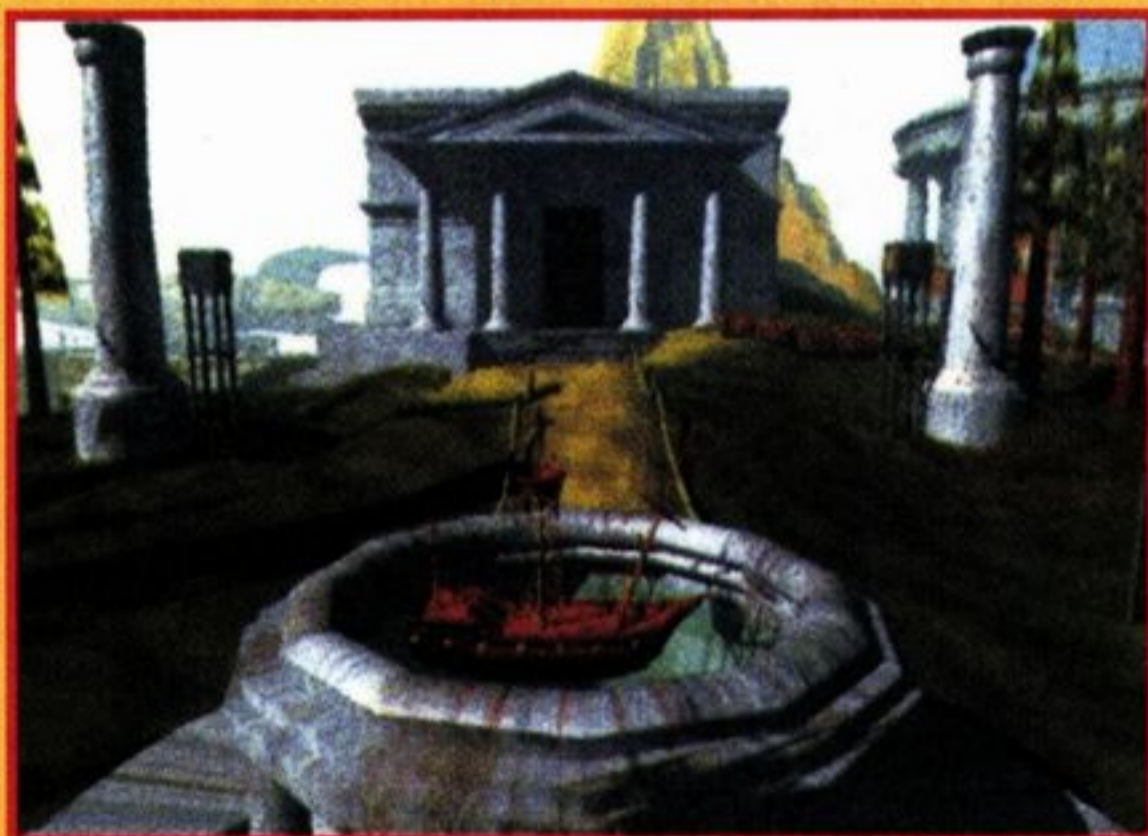
다행스럽게도 몇 단계를 건너서 횡단할 수 있는 경로를 허용하는 옵션인 짚(Zip) 모드로 전환하면, 이러한 상황을 다소 개선시킬 수 있다. 게임에 추가하여 〔미스트〕를 구성하는 14분의 퀵 타임 무비를 포함하고 있는 CD ROM과 함께 게임 패키지 안에는 관찰을 메모하기 위한 노트북과 플레이어가 얻을 수 있는 세가지 게임 힌트가 들어있다.

이 힌트가 불충분할 경우를 대비하여 브로더번드사는 〔미스트〕의 공식 게임 비밀이라는 힌트북을 내어놓고 있다.

〔미스트〕 속편의 작업 진행 상황

한편, 밀러 형제는 〔미스트〕 속편이 전편보다 압권이 될 것이라고 공언한다. 랜드는 차고를 개조해 꾸민 스튜디오 위층에서 작업하고 있으며 로빈은 아래층에서 작업한다. 로빈은 미술 전담이지만 형의 의견을 귀담아 듣는다.

어쨌든 그림을 처음 가르쳐 준 사람은 형이었던 것이다. 〔미스트〕가 처음 선보일 무렵만해도 이를 따라올 게임이 없었으나 지난 몇년간의 소프트웨어 개발 분야에서 눈부신 기술혁신이 이뤄진 것으로 미루어 볼 때 〔미스트2〕가 나올 때 쯤이면 치열한 접전이 예상된다.

〔미스트〕 속편에서 크게 달라질 게 있다면 초현실적인 영상을 만들어낼 수 있다는 점이다.

로빈에 따르면 '전편을 만들때보다 성능이 훨씬 뛰어난 기기들을 갖추고 있기 때문에 사물을 좀더 자세하고 선명하게 묘사할 수 있게 됐다'고 하고 전편에 등장하는 나무들은 '진짜같긴 하나 자세히 들여다보면 그렇지만도 않다.' 고 말했다.

속편에선 디자인에 더 주력할 것이라면서 그럴 경우에는 '초목이 좀더 생생한 모습을 띠게 될 것'이라고 한다. 동작과 애니메이션도 보강할 예정이다.

〔미스트2〕의 시판 시기는 아직 확정되지 않았다. 랜드는 '시판일을 미리 정해놨다가 지연되면 큰일'이라고 한다. 따라서 시판일은 '그것이 언제 완성되느냐'에 달려있다. 멀티미디어 때문에 모두 야단들이지만 밀러 형제는 신중한 태도를 보이고 있다.

'멀티미디어가 인류의 궁극적인 정보매체라고는 생각지 않는다. 책은 앞으로도 계속 존재하게 될 것이다. 멀티미디어든 책이든 변함없이 소중한 가치를 지니게 될 것'이라는게 로빈의 판단이다.

언더 어 킬링 문(Under A Killing Moon)

제작사 : 억세스 소프트웨어
장 르 : 어드벤처
발매일 : 미정
가 격 : 70,000원
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

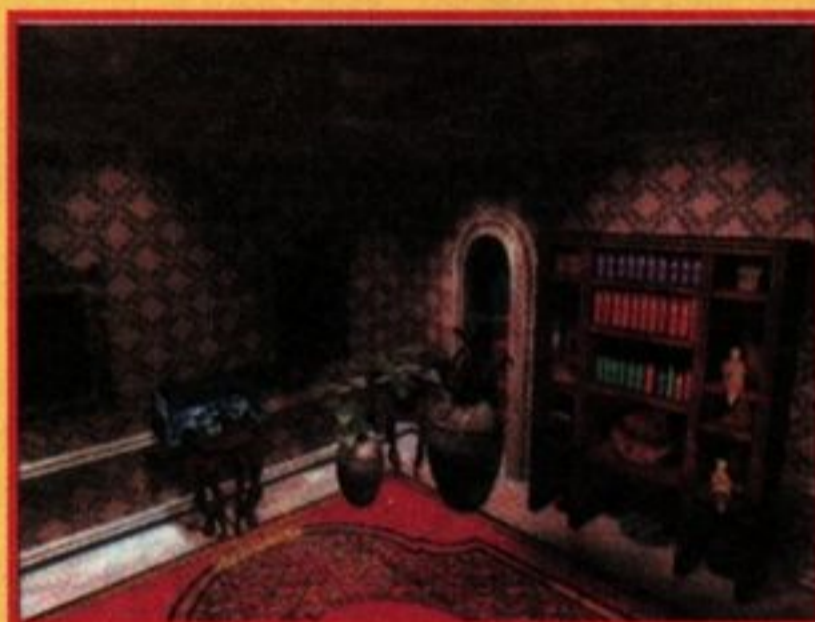
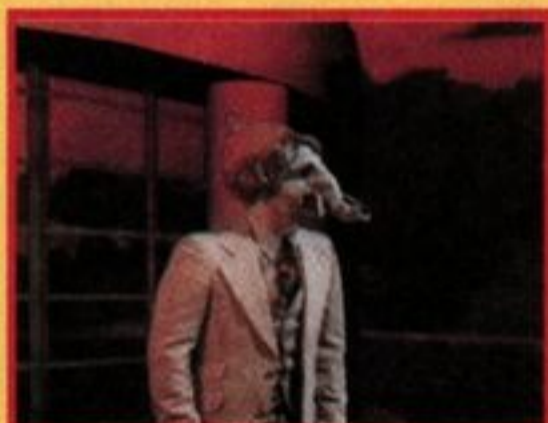
발매 전부터 게임에 대한 소문이 꼬리를 물고 있는 억세스 소프트웨어의 〔언더 어 킬링 문〕. 이 게임은 억세스사가 최초로 출시한 〔아마존〕에 이어 출시할 예정이었으나 미국 내에서 상당히 성공을 거둔 골프 시뮬레이션 〔링크스〕 시리즈 수준의 기술까지는 도달하지 못했다는 이유로 출시가 늦춰졌다.

따라서 억세스사는 이 게임의 제작에 앞서 모든 게임의 예술성을 다시금 정의하여 기존 게임들과는 차원이 다른 게임을 만들 목표를 세우게 된 것이다. 즉, 게임에 사실적이고 입체적인 세계를 창조하여 플레이어가 게임의 세계에 몰입하여 모험을 펼치며, 등장인물들과 직접 대화를 나누는 듯한 착각을 불러일으킬 수 있도록 하자는 것이 제작진의 목표였다. 4개월 동안 제작팀은 이러한 목표를 실현할 신기술 연구를 통해 현실적이면서도 화려한 그래픽, 입체감을 느낄 수 있는 게임 환경, 자연스럽고 부드러운 스크롤을 실현했다.

또한 등장인물들과의 대화를 완벽하게 살릴 수 있는 CD의 거대한 저장 능력을 완벽히 이용하였고, 대화마다 퍼즐로 이루어진 인간이 말하는 것이 아니라 실재 인물과 이야기하는 듯한 유머와 재치를 느낄 수 있다.

이 게임은 실제 헐리우드 스타 3명(브리언 케이트, 마고 키더, 러셀 민스)와 진행한다. 디지타이즈된 등장인물의 몸짓, 굴절된 동작 등은 마치 영화를 보는 듯한 입체감을 느낄 수 있다.

게임은 독일 요새와 같은 성을 공격하는 미군 병사의 모습을 그리는 1945년으로의 초현실적인 회상으로부터 시작된다. 그 회상으로의 여행에서 그들은 사람을 제물로 바치는 잔인하면서도 신비한 비밀 의식을 목격하게 된다.

그러나 실제로 이 게임은 그로부터 100년이 지난 후부터 본격적으로 시작된다. 100년 후인 1955년 돌연변이로 가득찬 샌프란시스코의 거리를 형사 텍스 머피가 배회하면서부터...

머피는 자신이 맡은 사건이 1945년에 행해진 사람을 제물로 바치는 의식과 연루된 밝혀지지 않은 사건과 깊은 관련이 있으며 자신이 점점 그 의식에 빠져들고 있음을 깨닫는다.

의문의 의식은 지구상의 하등 인종을 말살하려고 사용했던 죽음의 바이러스를 확산시키는 의식이었다. 100년 동안 안전한 장소에 숨어 있었던 의식 참가자들은 지구를 자신들의 것이라 주장하는데, 형사 머피는 의식의 의미를 풀어가던 중 그들의 초대를 받는다. 그러나 그는 그곳에서 그만 그들의 일원이 되고 만다.

게임을 진행하다 보면 현실성, 빠른 전개, 편리한 마우스 조작성에 놀라지 않을 수 없다.

마우스를 움직이는 속도에 따라 화면 진행 속도가 변화하고 자유자재로 모든 장소를 움직여 정보를 얻을 수 있다. 또한 책상의 나무결, 옷의 꿰멘 부분 등 그림자와 빛이 모두 현실과 똑같이 적용되어 섬세함을 느낄 수 있다. 그러나 무엇보다도 이 게임의 매력이라고 한다면 생생한 현실감, 마치 한편의 영화를 보는 듯한 감동이라 할 수 있다.

검은 태양2 -돌아온 약탈자-

제작사 : S.S.I
장 르 : 롤플레잉
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처: 동서게임채널(02-606-8020)

검은 태양의 세계인 아타스는 어둡고 불길한 역사를 지니고 있다. 한때는 식물들과 생명체들이 번성하고 왕성한 무역 활동으로 번영을 구가하던 아타스는 마법사의 변덕으로 인해 폐허로 변하고 만다.

마법사들의 권력에 대한 욕망 때문에 아타스의 환경은 점점 열악해져 갔지만 그들은 오직 자신들의 욕망을 채우기에 급급했다. 그 결과 아타스는 삼홍색 태양의 치명적인 열기속에서 고통받는다. 거의 모든 광산은 폐광되었고 금속이라고는 거의 찾아볼 수 없었다.

이제 아타스는 열대 우림 기후가 없고 오존층도 없으며 그저 괴물만이 울부짖는 죽은 행성으로 변모한 것이다. 마법의 소홀한 사용에 의해 뒤틀린 아타스의 생명체들은 거친 환경에 적응하기 위해 노력했고 새로이 탄생한 괴물들이 살아남으려는 인간들을 말살하려고 사막의 깊은 황무지에서 나오기 시작했다.

그러나 유일하게 안정을 유지하고 있는 사회가 있었다. 아그이 화신과 같은 존재인 마법 사장과 아타스를 파괴시킨 마법사들에 의해 철저하게 통제되고 있는 도시국가가 바로 그곳이다. 이곳의 지배자들은 자신들을 신격화하기 위해 그들의 앞잡이들이 다스리는 종교 기구를 이용한다. 그들의 규칙은 한결같이 거칠고 변덕스러웠으며 수많은 사람들을 노예로 삼고 있었다.

단지 권력이 있고 힘이 센 사람들만이 안전하게 살 수 있었다. 그러나 마법사들은 자신들의 힘을 상상을 초월할 정도로 강화시켜 드래곤으로 변형되기도 하는데...

그들이 드래곤으로 변할 때는 종종 대규모 파괴를 일으킬 수 있기 때문에 도시국가에서 멀리 떨어진 장소로 이동한다. 그런 변형이 최근 전 마법사왕인 카라크(KAL-AK)에 의해 티르(Tyr)의 도시국가에서 시도되었다. 그러나 카라크는 도중에 죽어버리고 마법사 티티언이 왕위를 차지한다. 그는 왕으로서 가장 먼저 노예를 해방시켰지만 가난에 대한 불만은 사라지지 않았다. 이러한 문제들은 새로운 힘을 요구하게 되었다. 이미 드래곤으로 변형된 강력한 힘을 지닌 마법사의 통치를 필요로 하게된 것이다. 그리고 티티언은 이상하게도 티르에서 종적을 감추고 마는데...

〔검은 태양2-돌아온 약탈자〕는 〔검은 태양〕이 끝난 곳부터 시작되어 1편을 해보았던 사람들에게는 반가운 소식이라 할 수 있다.

플레이어는 자신이 플레이하는 인물을 돌아온 약탈자로 조작할 수 있다. 또한 이 게임에는 몇몇 새로운 괴물들이 추가되었는데 그들은 플레이어에게는 모두 두려운 존재들이다.

그 첫번째로는 카탕(KARTANG). 굉장히 크고 영악한 뱀이다. 적당한 공격을 가해 지치게 한 후 강타하거나 삼켜버리는 공격법을 구사한다. 두번째로는 소울 사드(SOUL SHARD). 부서진 샹데리아의 자손이다. 샹데리아는 살아있는 제물을 취하여

여섯개의 사스로 나뉜다.

희생물은 사드가 일행을 공격하는 동안에는 아무런 힘을 사용할 수 없는 무기력 상태이다. 모든 사드가 파괴되었을 때 제물들은 그들의 영원한 속성을 빼앗고 사드는 온 힘을 다해 새로운 변신을 시도한다. 이것은 샹데리아가 완전하게 자리를 잡거나 제물이 죽을 때까지 계속해서 일어난다.

마지막으로 추가된 몬스터는 베리니(verini). 거대하고 민첩하며 고결한 영원을 지니고 있어 지능 또한 높다. 자연주의자인 그들은 환경을 더럽히는 자들을 매우 증오한다. 또한 10미터의 거리까지 독을 내뿜을 수 있는 능력을 지니고 있다. 그러나 그들은 무턱대고 공격하지 않으며 플레이어가 게임을 승리로 이끄는데 결정적인 도움을 줄 수도 있다.

개미군단(Ba tle Bugs)

제작사 : 시에라 온라인
장 르 : 해충 전략 시뮬레이션
시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리 : 2MB 이상
그래픽 카드 : SVGA, VGA
사운드 카드 : 애드립, 사운드 블라스터, PAS, 울트라 사운드
입력 도구 : 마우스 필수
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

벌레들도 목숨을 걸고 싸운다...

배틀 버그는 개미, 바퀴벌레, 파리, 나비, 벌 등의 해충이 벌이는 전략 시뮬레이션이다. 해충들은 자신들의 세계를 지키기 위해 적들과 싸움을 계속한다. 어제는 부엌 싱크대의 패권을 둘러싼 암투를, 오늘은 먹다남은 피자와 샐러드를 독차지하기 위해, 그리고 내일은 체스판을 둘러싸고 목숨을 건 사투를 벌여야 한다.

플레이어는 전투 벌레들을 거느리고 실제 시간으로 펼쳐지는 전략 시뮬레이션을 진행해야 한다. 물론, 전장에서도 시간은 실제 시간으로 흘러간다. 플레이어의 사랑스러운 벌레들이 지시한 바대로 날고, 헤엄치고, 달리고, 싸울 것이다.

사이클론

제작사 : S.S.I
장 르 : 액션
발매일 : 미정
가 격 : 미정

사이클론은 미국 중서부의 트레일러 공원을 휩쓸어버린 회오리 바람이 아니다. 그러나 그만큼 충격적인 게임임에는 틀림없다.

고화질 화면 처리에 뛰어난 투시법이 믿을 수 없는 영상을 보여주고 있으며 디지틀화된 음성과 감동적인 사운드는 가히 압권이다. 지구 정복을 꿈꾸는 외계인 사이버네틱 클론은 인간에 의해 사로잡혀 강철 피부를 지닌 몬스터로 변형된다. 플레이어는 최첨단 무기로 무장한 지구수비대의 일원으로서 죽을 각오로 전투에 임해야 할 것이다.

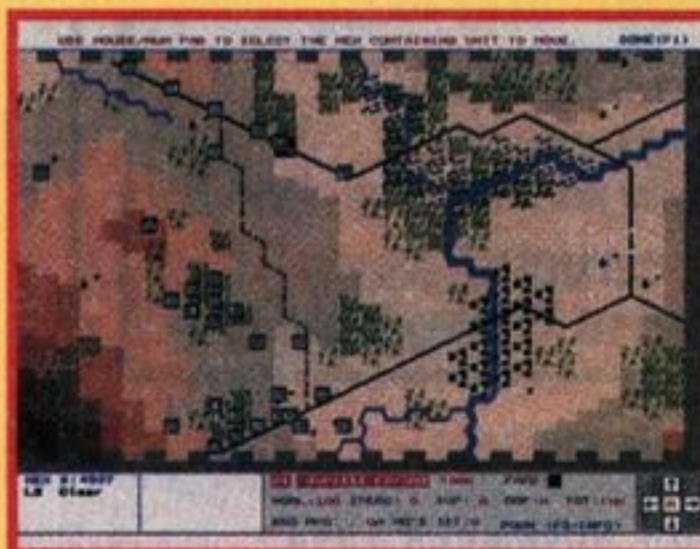
스페이스 에이스

제작사 : 레디소프트
장 르 : 롤플레잉
발매일 : 미정
가 격 : 미정

악마 사령관 볼프는 에이스의 여자 친구인 킴벌리를 납치했다. 그리고 공포의 인판토레이를 이용하여 지구 정복을 꿈꾸고 있다.

인판토레이는 모든 것을 무용지물로 만들어 버리는 강력한 무기이다. 단 한 자루의 레이저총으로 무장한 에이스는 인판토레이를 찾아내서 철저히 파괴하고 킴벌리와 지구를 구해야 한다.

타이거

제작사 : HPS 시뮬레이션
장 르 : 시뮬레이션
발매일 : 미정
가 격 : 미정

1939년 1945년까지 8년 동안 동유럽를 휩쓸었던 타이거 탱크. 새로이 등장한 탱크 시뮬 타이거에는 수많은 전차와 무기들 그리고 엑시스, 연합군, 소련의 군대

조직에 대한 자세한 정보 등이 들어있다.

전투는 충돌하는 순간, 장갑차의 두께와 방어선 침투에 대한 정확한 계산에 의해 해결된다. 또한 군 사기와 비밀 행군, 대화, 공습, 야간전투, 산불 등 다양한 장면을 연출한다.

전쟁을 묘사하는 게임의 모든 것을 담고 있는 이 게임은 5단계의 시나리오와 3단계의 난이도로 플레이할 수 있다. 양쪽 진영에서 전투에 지원될 수 있는 최대한의 것들을 지원한 후, 각 소대와 중대에 명령을 하달한다. 컴퓨터 대전, 2인 대전 모드가 있으며 전투 본부에서 지원해 주는 지도와 문장들을 이용하여 전투를 진행할 수 있다.

블랙 트론

제작사 : 인터 플레이
장 르 : 액션
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

살락의 힘은 모든 세력에 대해 지배력을 강화해 왔다. 그러나 블라로스왕에 의해서 통치되고 있으며, 전설적인 라이트 스톤에 근거지를 둔 요새 스톤피스트는 살락의 카트라술 전사들에 대항하여 우뚝 서있다. 전사들이 스톤피스트의 문을 공격하려할 때 블라로스왕은 그의 마법사로 하여금 아들 킬레 왕자에게 힘을 불어 넣도록 명한다.

20년 후인 지금, 플레이어는 킬레 왕자가 되어 살락의 공격으로부터 나라를 해방시키기 위해 힘을 기른다.

지하 깊숙히 존재하는 살락의 요새에 침입하기 위해 지하묘지를 통과해야 한다. 또한 악마의 독재자를 물리치기 위해 필요한 무기와 아이템들을 모아야 한다.

드래곤 로어

제작사 : 마인드 스캐프
장 르 : 롤플레잉
발매일 :
가 격 :

아주 먼 옛날, 드래곤과 기사들은 전쟁으로 인해 혼란에 빠진 세계로 도피하여 깊은 계곡으로 숨어든다. 그들은 외부로부터 완벽하게 보호받을 수 있는 거대한 방어벽으로 인해 천년이라는 긴 세월 동안 평화를 유지하며 살 수 있었다. 그러나 지금, 평화가 깨어지려 하고 있다. 기사들 중에서 음모를 꾸미던 악인 다이아코노브에 의해 평화가 위협당하고 있는 것이다. 왕족의 혈통을 계승한 왈렌로드만이 다이아코노브의 음모를 막아 국민들의 생명을 지킬 수 있는 유일한 사람이다.

왈렌로드가 된 플레이어는 다이아코노브를 막기 위해 해야 할 일이 있다. 잃어버린 드래곤을 찾는 일이 바로 그것이다. 잃어버린 용을 찾기 위해 20년 전 아버지가 암살되었던 폐허의 성을 뒤져야 한다.

군대를 결성하여 그들에게 기마전과 창던지기 훈련을 실시하라. 왈렌도르의 힘과 훈련시킨 군대, 용의 힘을 결합함으로써 세계를 위협하는 세력을 저지할 수 있다.

킹스퀘스트

제작사 : 시에라
장 르 : 어드벤처
발매일 :
가 격 :
문의처 :

영국인들이 그들의 왕족을 바라보는 것과 마찬가지로 다벤트리(DAVENTRY) 사람들은 그들의 왕족을 호기심에 가득찬 시선으로 바라보았음에 틀림없다. 다음에는 과연 무슨 일이 일어날 것인가… 만약 왕이 마법사와 싸우지 않는다면 왕비가 납치되거나 왕자가 낯선 외국 소녀들을 기르는 운명에 빠지지 않을까 하는 궁금한 눈빛으로…

킹스퀘스트 편에서도 이상한 왕족들은 또다시 등장하지만 몇가지 점에서는 킹스퀘스트 시리즈의 새로운 지평을 열었다.

첫째, 두명의 등장인물을 번갈아 바꿀 수 있고 고정된 점수를 넘으면 스테이지를 직접 선택할 수 있다. 또한 발라니스(VALANICE) 왕비가 처음으로 그래픽의 세계에 등장하는 등 전작들과는 사뭇 다른 특징을 지니고 있다.

그래험(GRAHAM) 왕과 발라니스 왕비는 로셀라(ROSELLA) 공주에게 적합한 결혼 시기를 결정했다. 발라니스 왕비는 마음에 들지 않는 왕자와의 결혼을 막기 위해 로셀라와 함께 숲으로 산책을 나간다. 그러나 로셀라는 왕비의 제의에 조금도 주의를 기울이지 않았다. 연못 가까이에 앉았을 때 갑자

기 이상한 세계의 광경이 펼쳐졌다. 작은 용이 연못을 떠나 그녀의 얼굴 앞으로 다가올 때, 로셀라 공주는 그것이 눈속임이 아닌 모험으로의 초대라는 것을 직감했다. 그녀는 꺼리낌없이 연못으로 뛰어들었고 왕비도 공주의 뒤를 따랐다.

로셀라는 그곳에서 에테리아(ETHERIA)라는 이상향을 찾아 모험을 떠나게 되고 왕비는 공주를 찾아 헤메는, 두 여자의 모험이 시작된다. 이처럼 두 등장인물은 각기 다른 목적을 수행한다.

그리고 모든 스테이지마다 목적이 있다. 어떤 스테이지는 서브퀘스트를 완수해야 하고 플레이어가 원하는 스테이지를 플레이하기 위해 게임을 초월할 수도 있다.

또한 마지막 스테이지를 선택하여 엔딩까지 볼 수 있는 독특한 게임이다. 그러나 7개의 스테이지를 즉석에서 실행할 수 있는 플레이어는 아마 없을 것이다.

만약 엔딩을 보기 위해 게임을 하는 사람이라면 처음부터 마지막을 선택하면 되지만 그것은 마치 감동적인 책의 진정한 즐거움을 모른 채 마지막 장을 뒤적이는 꼴과 같을 것이다. 이 게임의 각 장마다 느끼는 가치와 플레이어의 노력은 엔딩에서 열매를 맺을 것이다.

이 게임은 지하 거인과 우가 부가(OOGA BOOGA)로 가득찬 화산의 지하를 포함한 6가지 구역으로 구성되어 있다. 그리고 마지막 장은 이상향인 에테리아가 배경이 되며 로셀라가 그곳에서 진정한 사랑을 찾을 것인지, 아니면 왕비의 말을 들을 것인지가 결정된다.

결코 어떤 힌트도 줄 수 없지만 단 하나의 힌트를 드린다면 마지막에 매우 놀랄만한 일이 발생하며 처음부터 게임을 진행해 온 플레이어에게는 큰 대가가 있을 것이다.

메탈 테크 -지구 습격-

제작사 : 다이나믹스
장 르 : 시뮬레이션
발매일 : 미정
가 격 : 미정

메탈 테크 -지구습격-은 로보트 시뮬레이션의 명작 [메크 워리어]의 속편이다. 특히 전체 게임의 세계, 플레이어가 속한 군대의 조직 구조, 부스들조차도 가능한한 실제처럼 고안되어 현실적이고 입체감을 즐길 수 있다. 제작자인 마크 크로우는 게임의 목적은 모든 면에서 실제 전쟁 시나리오를 재현하는 것이라 밝히고 있는 만큼 이 게임이 얼마나 생동감있고 입체적일 지에 대해 상상케 한다.

누구나의 생각처럼 것처럼 지구 습격은 지구와는 멀리 떨어진 미래의 세계에서 일어나고 있다. 사람이 방문하기 어려운 지역에서 인간의 도움없이 임무를 완성해 낼 수 있는 인공지능을 창조해 낸 센티넬 사이버트로닉스는 곧바로 프로메테우스 계획에 착수한다. 마침내 이 계획을 완성했을 때 생물학전 모델에 기초를 둔 프로메테우스는 우주 탐험이라는 막중한 임무를 띠고 인간을 돕기 시작하는데, 유니트들은 기대 이상의 일을 해냈다. 그리고 그 무렵 북미군대가 합류하게 되는데…

거대한 공격기기 제작이 포함된 헤르크(Herc)라 불리는 성공적인 계획을 환성하자 군대는 헤르크를 전장에 끌어들일 수 있는 강력한 무엇을 찾고 있었다.

그래서 아프리카 군대는 프로메테우스 계획에 착수하였고 프로케테우스가 지각력에 접근하고 있었다는 계속된 경고를 무시하고 사이브리드를 만들기 위해 헤르크와 프로메테우스를 결합시킨다.

그러나 사이브리드의 기술은 스파이의 손에 들어갔고 곧 지구상의 모든 힘을 소유하기에 이르른다. 사이브리드를 만들어 내는데 필요한 원료를 사이에 두고 나라들간에 전쟁이 일어나기 시작했고 지각력을 지니게 된 사이브리드는 그 자체가 바로 인간을 공격하여 파괴하는 무기가 되고만다.

어느 누구도 누가 처음으로 핵무기 공격을 시작했는지 모르지만 10억이 넘는 사람들이 희생되는 바참한 결과 일어나 행성은 황폐화되고 이제는 통제할 수 없는 사이브리드로부터 인류를 구하기 위해 몇몇의 전사들만이 남게된다. 그들은 반사이브리

드 헤르크들로 사회의 밑바닥 계층들이었다.

플레이어는그들을 지휘하여 게임을 진행해 나가야 한다. 사람들이 결코 고안해내지 못한 파괴기기들과의 전쟁에서 기습, 경찰임무 등 다양한 시나리오를 통해 게임을 이끌어 나간다. 플레이어가 임무를 완수 했을 때는 캐릭터의 등급이 오르고 영광의 메달을 수여받는다. 또한 전투에 필요한 무기는 전투장소에서 얻어야 하며 무기를 획득함으로써 사이브리드의 고도의 기술을 얻을 수 있어 전쟁 전략면에서 완전히 새로운 영역을 창조해 낼 수 있다.

게임 배경은 3D 그래픽으로 스펙터클한 세계를 표현하고 있다. 동굴, 협곡, 언덕, 폭포 등 다양한 배경이 지역에서 진행된다.

사냥하고 음식을 모으고 마실 물을 찾고 입을 옷과 무기를 만들어라. 건강을 위협하는 위험에 대처하고 약탈자들과 싸워라. 당신의 생존 능력을 시험하면서 지옥의 행성을 탈출해야 한다.

로빈슨 레퀴엠(ROBINSON'S REQUIEM)

제작사 : 실마릴스
장 르 : 시뮬레이션
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

로빈슨 레퀴엠은 기존 게임에서 볼 수 없던 매우 입체적이고 사실적인 환경에서 생존을 위해 벌이는 모험을 그린 시뮬레이션 게임이다.

수감되어 있는 외계 행성에서 탈출하는 것이 게임의 목표이다. 살아남기 위해 팔이나 다리 등 몸의 일부를 절단해야 한다면 플레이어는 무엇을 해야할 것인가... 실시간으로 게임이 진행되며 100가지 이상이 특징들(몸의 온도, 스트레스, 피로, 고통, 질병, 부패, 환각 등)을 체험할 수 있다.

엠파이어 사커 94

제작사 : 그래프트 골드
장 르 : 스포츠 시뮬레이션
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

수많은 축구 게임들 중에서도 돋보이는 스포츠 시뮬레이션 게임으로 논스톱 액션으로 진행되며 모든 종류의 동작과 킥은 조이스틱, 마우스, 키보드가 단 하나로 고안된 커멘드로 조작한다.

모든 팀을 같은 수준에 맞춘 후 총 23개팀이 출전하는 월드컵에 참가한다. 시합은 토너먼트 방식으로 진행되며 그룹별로 팀을 정한다.

볼을 차는 소리, 선수들이 충돌하는 소리, 심판의 휘슬 소리, 관중의 함성 소리까지 완벽하게 들을 수 있다.

그러나 한가지 아쉬운 점은 제한된 시야이다. 그라운드에 제한된 부분, 즉 경기장의 일부분만을 볼 수 있고 동료들이 어디에 있는지 정확한 위치를 파악할 수 없어 패스를 못하는 경우가 있다.

레슬 엔젤스3(WRESTLE ANGELS Ⅲ)

제작사 : 일본 PLU
장 르 : 전략 시뮬레이션
시스템 요구 사항 : IBM PC 286 이상 기종/
메모리: 2MB 이상/
그래픽 카드: VGA/
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터/
입력 도구: 키보드, 마우스 지원/
발매일 : 1월 예정
가 격 : 미정
문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

65,000명을 수용할 수 있는 대형 경기장은 IWWF 아시아 타이틀 매치를 보러온 관중들로 초만원을 이루고 있다. 챔피언을 응원하는 환성이 울려 퍼지고, 성원에 보답하듯 IWWF 아시아 타이틀 보유자 마이티 최는 화려한 공중 기술로 관중들을 흥분케 했다.

바이올린이 취미라는 신인 정미라도 도전자로서 최선을 다하고 있었지만 점차 챔피언의 기술에 말려 들고 있었다.

그리고 드롭킥에 걸려 쓰러진 도전자를 향해 문 설트 프레스가 작렬했다.

카운트도 끝나고 수십분간 힘과 기술을 다했던 사투는 이렇게 끝을 맺었다. 경기장을 가득 메운 흥분이 사라지기도 전에 선수들은 각자 훈련을 하거나, 다음 시합을 준비하기 위해 사무실로 향했다. 이전에 비해서 훨씬 멋진 승리를 쟁취하기 위해...

우리 나라에서는 소원한 이야기겠지만 미국이나 일본에서는 -많은 사람들은 쇼에 불과하다고 생각하고 있는- 프로 레슬링 경기를 보기 위해 사람들이 몰려 들곤 한다. 그들은 레슬러가 사용하는 기술 하나 하나에 흥분하고 또한 그들의 외침에 환호한다.

사각의 링에 군림하는 스타는 따로 있는 것이 아니다. 멋진 경기를 통해 승리를 쟁취할 때마다 대중의 인기는 점점 더 증가한다. 경기 내용이 TV에 등장하고 곳곳에서 사인회가 열리면서 신인 레슬러들은 링위의 천사로 변신하는 것이다.

이러한 발전의 과정, 이것이 레슬 엔젤스3의 주된 내용이다. 이전의 단순히 카드 배틀 외에 아무런 특징이 없었던 전작으로부터 새로운 시뮬레이션으로의 성장을 보여준 이 게임은 레슬러의 성장이라는 개념과 함께 여러명의 선수를 보유한 레슬링 단체의 경영 등 다양한 재미를 부여하고 있다.

전작에서의 스토리 진행에 따라 대전하는 방식으로부터 벗어나 스스로 단체를 경영하면서 마음대로 시합을 구성하는 또 하나의 요소를 갖추게 된 것이다.

단체 경영에 있어 선수들의 성장은 경영주인 플레이어의 노력에 달린 것이다. 신인을 모집하거나 또는 은퇴한 선수나 라이벌 단체의 선수를 스카웃하여 레슬러를 확보하고 경기를 통해서 수익을 얻는다. 레슬러와 단체의 인기가 늘어감에 따라 사진집 제작이나 사인회, TV 출연 등의 다양한 이벤트를 준비하여 단체 경영의 묘미를 높이고 있다.

많은 수익은 선수들의 트레이닝에 대한 투자와 해외 단체와 연계, 또는 새로운 레슬러를 확보하는 목적으로 사용한다. 기본적으로 이 게임은 격투기라기보다는 회사를 경영하는 느낌이 강하다. 그러나 전작에 비해서 더욱 강화된 그래픽과 음악으로 격투 장면 또한 더욱 화려하게 치장되어 있다.

애니메이션을 대신한 4컷의 흐르는 듯한 그림과 화면 중앙에 멋지게 보여지는 그래픽은 레슬러 간의 사투를 멋지게 묘사하고 있다. 또한 경기에 있어 태그 매치 외에 6인 태그라는 경기 방식이 추가되고 태그 매치에 있어 단순히 터치를 해서 교체한다는 개념에서 벗어나 카운트 도중 협력하기 위해 동료가 달려 나온다거나 2사람이 동시에 사용하는 기술이 등장하는 등 더욱 다양한 기술기의 면모를 보여 주는 것이다.

시뮬레이션으로의 발전이 준비되기에 전작에서 무의미하게 등장했던 이른바 야한 그림들은 사진집이라는 형태로 변신하였다. 이 소식은 한 글화를 기다리는 유저들에게 약간의 회소식으로 작용할 것이다. 완벽하게 그래픽만으로 이루어졌다고 할 수 있는 이 게임에서 수정되는 그래픽 장면이 적을수록 원작의 느낌을 더욱 잘 살릴 수 있을테니까...

강철 하늘 아래서 (BENEATH A STEEL SKY)

제작사 : 레볼루션
장 르 : 퍼즐 어드벤처
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

레볼루션이 이룩한 또 하나의 혁명적 소프트웨어 강철 하늘 아래서는 퍼즐 어드벤처라는 새로운 장르를 개척한 가상 현실 게임이다. 풀스크린으로 처리된 그래픽, 화면을 혼란시키는 어떤 커맨드나 아이콘을 삭제하여 모든 동작과 물체 조작 명령들을 마우스의 조작만으로 간단하게 진행할 수 있다.

로버트 포스터는 비밀 조직에 의해 산장으로 납치되어 미래의 도시인 유니온 시티로 끌려온다. 대유럽-미국전이 한창일 때 건설된 유니온 시티는 철돔 보호막의 힘으로 둘러싸여 있으며 링크(LINC)라 불리우는 컴퓨터 시스템에 의해 모든 도시 기능들이 조종된다. 왜 이런 미래의 도시에서 로버트 포스터를 납치했느냐를 밝혀 내는 것이 게임의 목표이다. 로버트 포스터는 버려진 로보트 갑옷을 찾아 활동시키는 서키트 보드를 가지고 게임을 시작한다. 조이(JOEY)라 불리우는 재치있고 장난스러운 로보트 친구는 로버트의 친구이자 조언자이며 가장 중요한 동료이다. 조이가 입고 있는 갑옷은 여러가지 기능을 가지고 있는데, 물체를 분석하고 식별하며 컴퓨터 터미널에 접근할 수 있다.

도시에는 몇개의 레벨이 있고 로버트의 헬리콥터가 폭파되어 추락할 때 그를 도망칠 수 있도록 도와주기도 한다. 로버트의 목적은 이 도시를 탈출할 수 있도록 그라운드 레벨(Ground Level)에 도달하는 것이다. 그러나 이 목적을 이루기에는 너무도 많은 장애를 넘어야 한다. 이러한 장애들은 NPC와의 대화에 의해 해결되고 또한 많은 방들을 주의깊게 조사함으로써 해결할 수 있다. 어떤 문제들은 간단하게 해결할 수도 있다. 예를 들면 오프닝 스크린에서 잠겨진 문이 존재하는데 그 문은 스틸바를 통해서만 열 수 있으므로 그것을 찾으면 되는 것이다. 그러나 모든 장애들이 이처럼 쉽게 해결되는 것은 아니다.

임꺽정

- 제작사 : 어센드
- 장 르 : 액션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
  메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터
  입력 도구: 키보드, 마우스 지원
- 발매일 : 94/12월말 발매
- 가 격 : 33,000원
- 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

id 소프트웨어를 일약 3차원 게임의 최고 명문의 자리에 올려 놓았던 〔둠(DOO-M)〕! 바로 이 둠과 흡사한, 아니 둠보다 동양적인 형식의 3차원 액션 게임이 놀랍게도 국내에서도 제작되었다. 더 솔직히 말한다면 대만과의 합작이라는 형식으로 - 거의 그들만의 기술로 만들어진 것같은 느낌도 없지 않지만- 제작되었지만, 우리나라 게임 업체도 제작에 참여했다는 사실과 한글로 완벽하게 구현된다는 점에 의의를 두고자 한다.

임꺽정의 제작에 참여했던 팀은 롤플레잉 게임 〔파더월드〕로 널리 알려진 (주)트윔이다. 그들은 이전에도 합작 형식으로 대만 게임 제작사인 어센드와 함께 슈팅 게임 〔랩터〕를 출시한 바 있다.

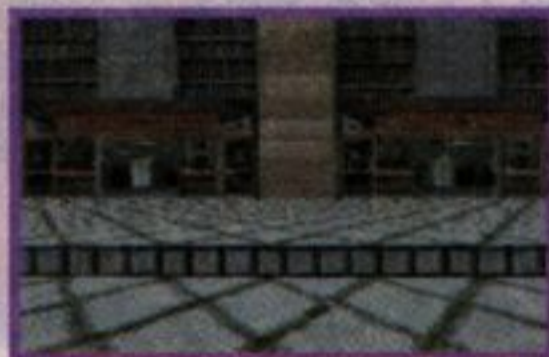
(주)트윔과 어센드의 공동 제작으로 출발한 임꺽정이 두 회사의 문제로 인해 계약이 결렬되고 SKC 소프트랜드에 의해 수입 판매된다는 점이 못내 아쉬울 따름이다. 임꺽정은 현재 대만에서 〔7히어로〕라는 타이틀로 출시되고 있다.

모험의 무대가 되는 장소

자아 들어가 볼까나

전광판의 움직임이 훌륭하다

제목이 풍기는 이미지는 의적 임꺽정이 탐관오리의 집이나 보물이 묻혀있는 동굴 안으로 들어가서 천신만고 끝에 원하는 재물을 발견한 후 그 재물들을 가난한 사람들에게 나눠주었다라는 내용이 되지 않을까싶지만 게임의 내용은 결코 그렇지 않다.

관계 자료가 많지 않은 까닭에 보다 정확한 정의를 내릴 수는 없지만 이 게임의 정확한 내용은 한마디로 전설의 7용사에 관한 이야기이다. 이들이 소림사에 들어가 소림 18동인진에서 싸운다는 말도 있지만 정확한 정보는 아니다. 이들 7용사는 각자 사용하는 무기가 각각 특색있게 구성되어 있으며 둠에서는 별 소용이 없었던 점프 기능이 한층 강화되었다. 중국 무협 둠이라고 하는 편이 좋을 듯하다.

아랑전설을 보는 듯하다

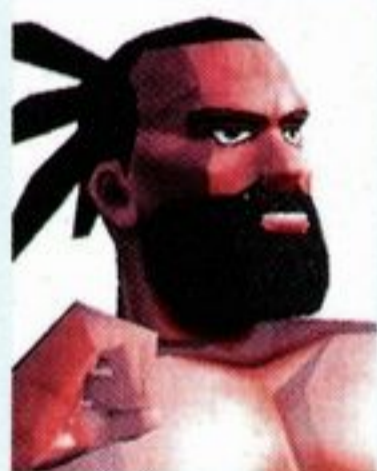
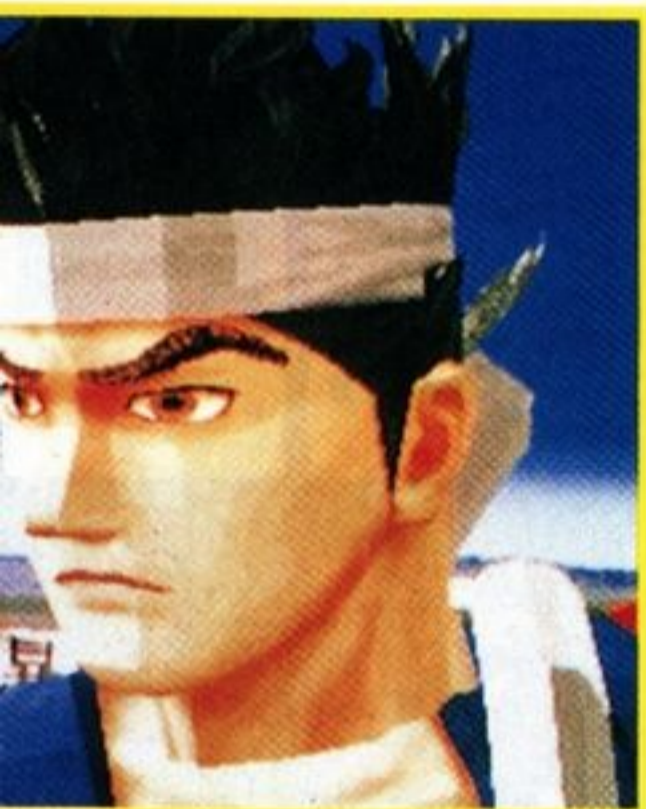
CPS II
第8弾
QSOUND™
MARVEL COMICS
X-MEN™
X-맨

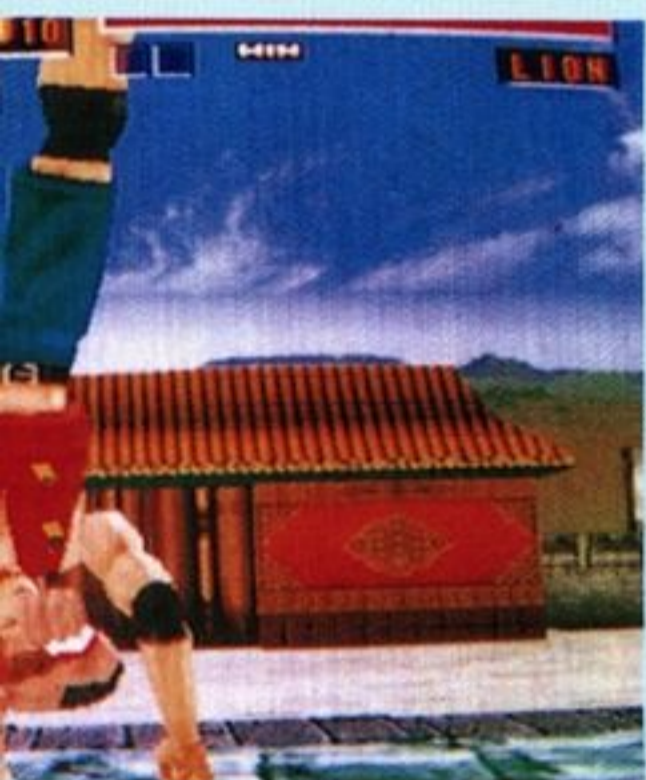
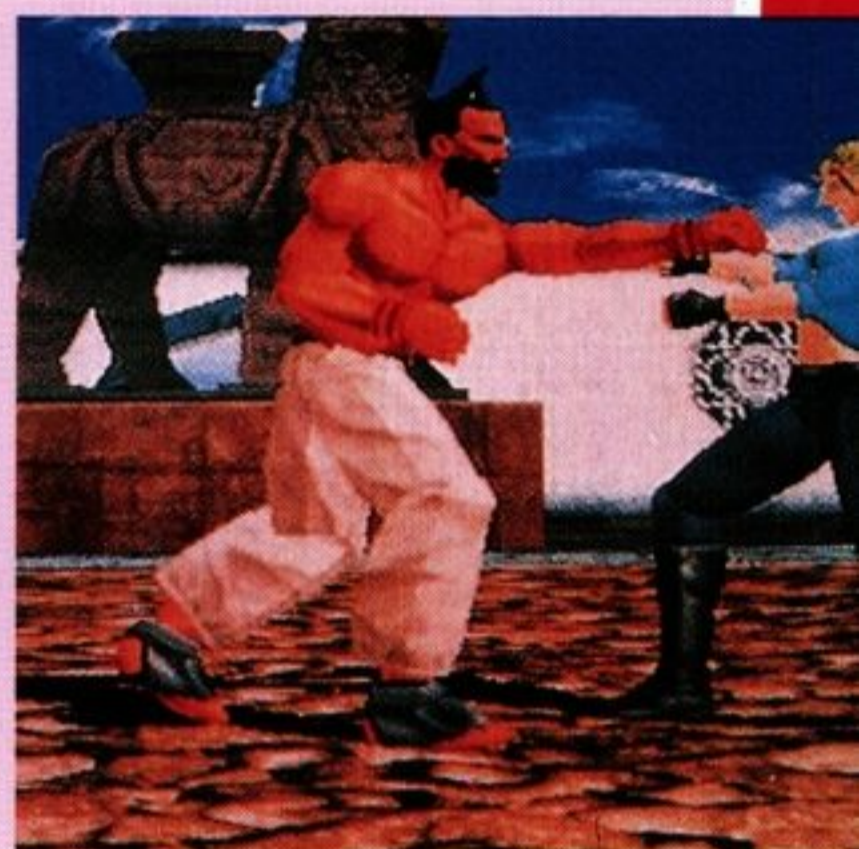
버철화이터 2

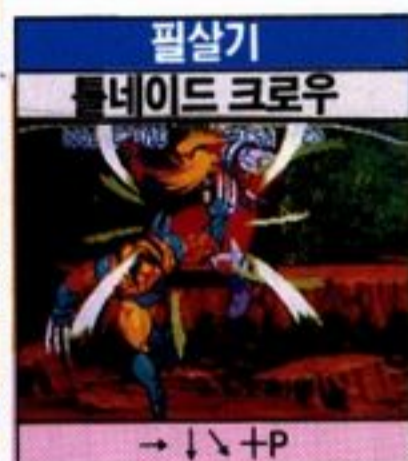
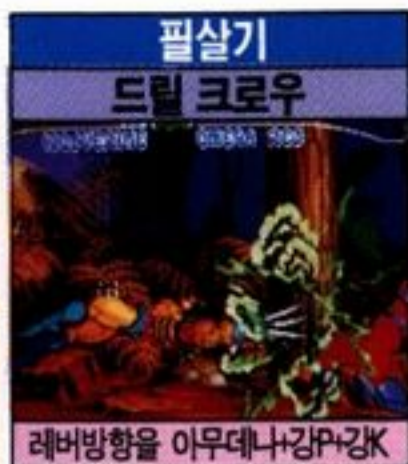
◦아케이드 ◦12월말 ◦세가

유키 아키라

기술명	커멘드
양포	↘ ↘ +P
대류봉수	근거리에서 → ← →+P+K
개몽	근거리에서 → P+G
외문정추	G ← +P
팔문개타	PP
우단각	→ → +K
상보정추	→ +P
연환퇴	→ → +KK
이문정추	→ → +P
맹호경파산	↓ → +P
심의파	근거리에서 ↙ → +P
철산고	← → →+PK
요자천림	← ↘ +PK

Virtua Fighter 2

제프리 맥와일드

기술명	커멘드
너클 킥	P+K
더블 너클	P+P
스매쉬 어퍼	↘ +P
대쉬 엘보	→ → +P
엘보 어퍼	→ → +PP
엘보 헤머	→ +P+←+P
토우킥 헤머	↓ +K+P
백 브리커	접근하여P+G
파워 슬램	접근하여 → +P
바디 슬램	접슨하여P ← +G
스플레시 마운틴	토우킥 명중후에 ↘ ↘ +PG
머신건 니 리프트	적이 앉아있을때 ↓ → +P
파워 봄	↘ +P+K+G

각 캐릭터의 필살기 & 초능력

울버린

필살기
드릴 크로우

레버방향을 아무데나+강P+강K

필살기
토네이드 크로우

→↓↘+P

X 파워
버저커 차지

↓↙←+PPP(동시)

X 파워
힐링 팩터

↓↙←+KKK(동시)

X 파워
삼각점프

적, 또는 벽에 닿았을 때 레버를 반대방향으로

하이퍼 X
버저커 바레지

↓↘→+PPP(동시)

사이록

필살기
사이블레스트

↓↘→+P

필살기
사이블레이드 스핀

↓↘→+K

X 파워
인술

↓↙←+K 또는 P

캐릭터
2단

점프

캐릭터
연속공

커멘드

하이
사이

↓↘→+

본 할인행사는 게임챔프와 전자랜드가 공동주관 합니다

점선따라 잘라주세요

사이클롭스

필
옵티

↓↘

필
라이징

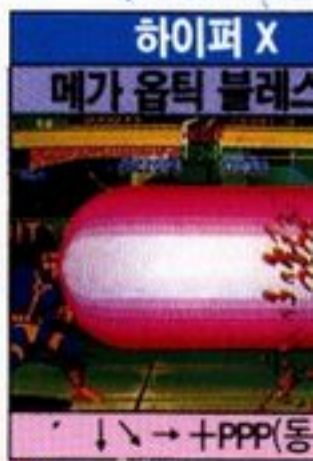
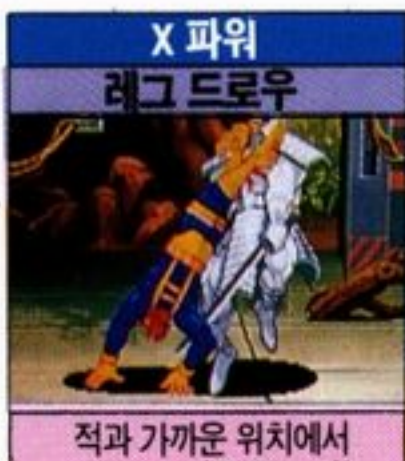
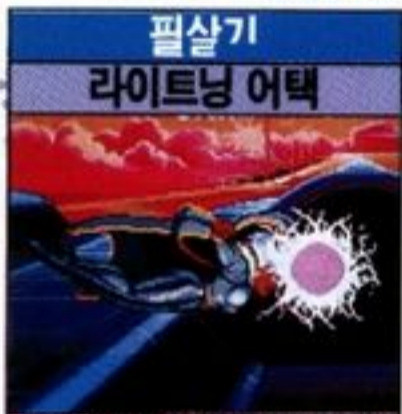
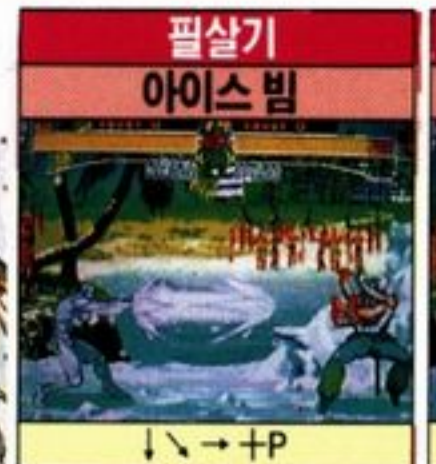
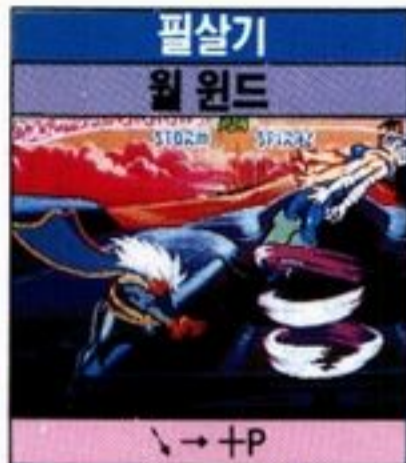
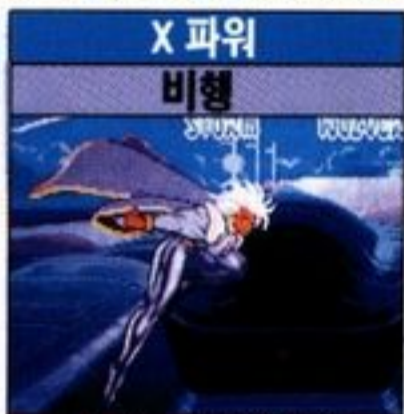
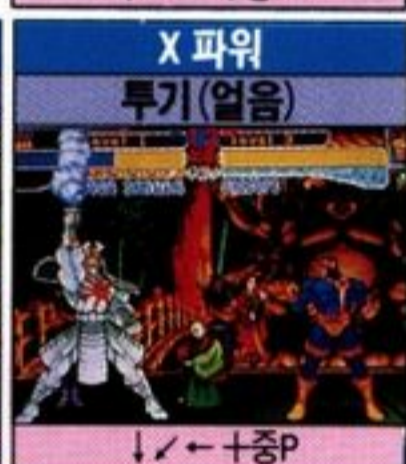
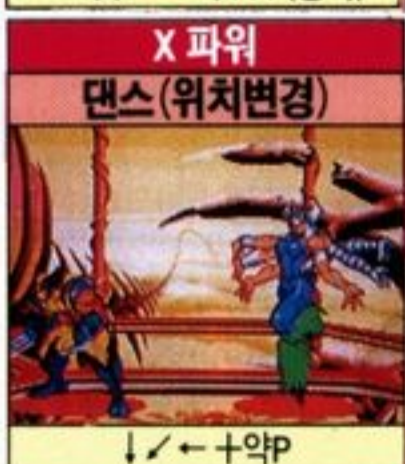
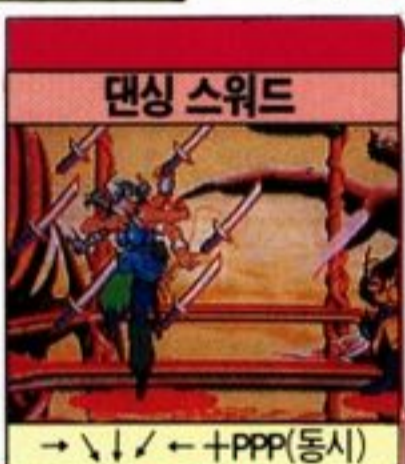
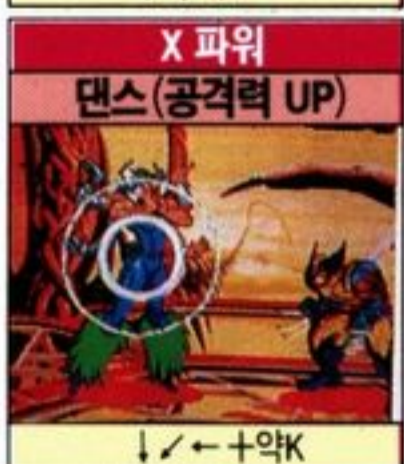
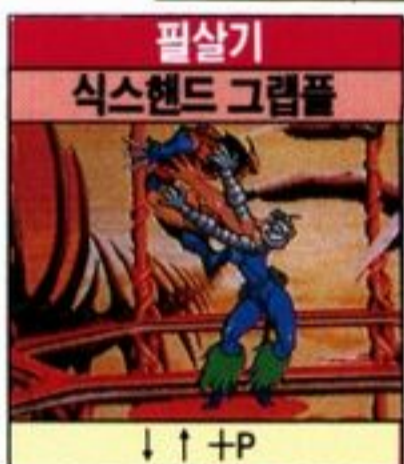
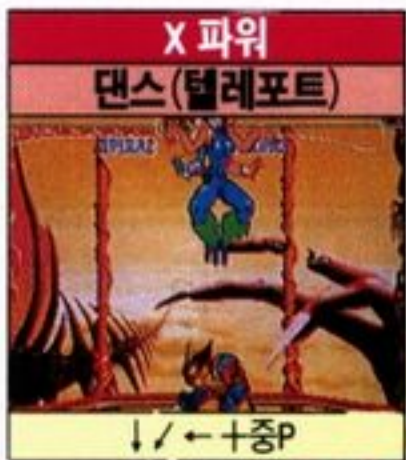
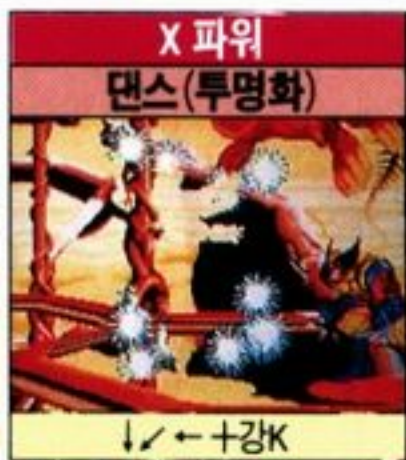
캐릭터 특성
연속공격능력
커멘드 필요없음

X 파워
레그 드로우

적과 가까운 위치에서

하이퍼 X
메가 옵틱 블래스

↓↘→+PPP(동

스톰
필살기
윌 윈드
↘→+P
필살기
라이트닝 어택
레버방향을 아무데나+강P+강K
X 파워
비행
↓↙←+PPP(동시)
X 파워
바람 일으키기
↓↙←+KKK(동시)
캐릭터 특성
고속비행
비행중에 레버방향을 아무데나+PPP
캐릭터 특성
궤적변경(軌跡變更)
점프중 레버방향을 아무데나
하이퍼 X
라이트닝 스톰
↓↘→+PPP(동시)
아이스 맨
필살기
아이스 빔
↓↘→+P
캐릭터 특성
레이저 내성
커멘드 필요없음
실버 사무라이
X 파워
투기(화염)
↓↙←+강P
필살기
수리검
↓↘→+P
X 파워
투기(얼음)
↓↙←+중P
필살기
백열도
P연타
X 파워
투기(번개)
↓↙←+약P
X 파워
분신
↓↙←+KKK(동시)
하이퍼 X
뇌명검
↓↘→+PPP(동시)
X 파워
댄스(스피드 UP)
↓↙←+중K
스파이럴
필살기
식스핸드 그랩플
↓↑+P
댄싱 스워드
→↘↓↙←+PPP(동시)
X 파워
댄스(공격력 UP)
↓↙←+약K
X 파워
댄스(위치변경)
↓↙←+약P
X 파워
급강하
↓↙←+강P
↓↙←+중K
캐릭터 특성
2단 점프
점프중에 ↑
X 파워
댄스(텔레포트)
↓↙←+중P
X 파워
댄스(투명화)
↓↙←+강K
하이퍼 X
메타몰포제
↓↘→PPP(동시) 후에 던지기

화려한 필살기!

의 필살기와 추가기술을 소개한다.
의 필살기가 소개된다

울프 호크필드

기술명	커멘드
바디 블로우	→ P
넥 커트킥	K+G
드롭킥	↗ K
플라잉 닐 킥	→ → K+G
바디 슬램	근거리에서 → P
엑스 리리어트	→ → P
더블 암스플렉스	근거리에서 ↙ P+K+G
숄더 어택	← → P
헤머 킥	P+K
잽 스트레이트	P+P
소닉 어퍼	↘ +P
바티칼 어퍼	길게 ↘ +P
블랜 바스터	접근하여 P+G
서먼스플렉스	적의 뒤에서 P+G
자이언트 스윙	접근하여← ↙ ↓ ↘ → +P

전작을 능가하는

이번호에는 유키를 비롯한 4인 캐릭터의

다음호에는 나머지 캐릭터의

카게마루

술명	커멘드
도	← → P+K
지기	근거리에서 ← ↙ ↓ K
염	근거리에서 ← K+G
용	근거리에서 → → K+G
각	PPK
각	→ → +K
차기	↖ K+G
락	← P
하	← → P
하	G+P+K
신각	PPP ↖ +K
차기	PPPK
상각	→ → +GPK
차기	↖ K
차기	↓ +K+G

파이 첸

기술명	커멘드
천충권	↘ P
연진선풍각	← K+G
고단각	→ → K
비연열각	↗ K+K
선풍아	K+G
연선배류	적의 상단공격에 대해서 ← P
연환전신각	P+P+P+K
천지두락	근거리에서 → ↓ P
연환배전각	P+P+P ↖ +K
연권비선각	P(명중후) ← +K+G
퇴등리선각	앉은후 일어서며 K
뇌격장	P+P+P
쌍권선풍퇴	P+P+K

필살기
아이스 아바런치

강P+강K

X 파워
아이스 피스트

↓↙←+PPP(동시)

하이퍼 X
아크틱 어택

↓↘→+PPP(동시)

콜로서스

필살기
파워 너클

↓↘→+K

필살기
자이언트 스윙

↓↘→+P

X 파워
슈퍼 아머

↓↙←+PPP(동시)

캐릭터 특성
잡아올리기

쓰러진 적 가까운 거리에서↓+P

하이퍼 X
슈퍼 다이브

↓↘→+PPP(동시)

오메가 레드

X 파워
체력흡수

코일로 잡고 있을 때+P연타

하이퍼 X
오메가 데스트로이어

↓↘→+PPP(동시)

X 파워
X 파워흡수

코일로 잡고 있을 때+K연타

필살기
카포나디움 코일

↓↘→+P

캐릭터 특성
공중 대쉬

점프중에 →→

필살기
오메가 스트라이크

↓↘→+K

센티넬

필살기
로케트 펀치

↓↘→+P

필살기
센티넬 포스

↓↘→+K

캐릭터 특성
잡아올리기

쓰러진 적 가까이에서 ↓ +P

X 파워
비행

↓↙←+PPP(동시)

하이퍼 X
플라즈마 스톰

↓↘→+PPP(동시)

쟈가노트

마그니트

기능키

ESC	게임의 새로운 시작, 게임 저장과 불러내기, 도스로 돌아가기를 선택 할 수 있다
F2	게임을 새로이 시작한다
F3	게임을 불러들인다
F4	게임을 저장한다 9개까지 저장가능하다
F5	정면을 바라다본다
F6	뒷면을 바라본다
F7	왼쪽면을 바라본다
F8	오른쪽면을 바라본다
F9	보는 시점이 천정부분으로 바뀌어 주인공을 위에서 내려다보는 형식이 된다
F10	게임을 종료시킨다
A	점프를 한다
Z	상체를 수그린다
1	자신이 가지고 있는 기본 무기를 고른다
2	동전이 무기로 선택 된다. 거리에서 던질 수 있는 아이템을 구한 경우에는 그것들을 선택하여 사용할 수 있다
3	장풍을 사용한다
CTRL	무기를 발사또는 휘두른다
스페이스바	문을 열거나, 레버를 누르거나 당긴다
-	화면을 축소 시킨다
=	화면을 확대 시킨다
백스페이스	조준막대기를 제거한다
+	천정을 올려다 본다
-	아래를 내려다본다
ENTER	지도를 본다
지도상에 ESC	지도상에 움직이는 적들을 정지시킨다

7인의 용사들

캐릭터의 선택은 그다지 중요하지 않다

응조를 달고 있는 캐릭터

무기의 거리가 짧지만 체력이 소모되지 않는다

둠과의 비교

뭐니뭐니 해도 가장 큰 차이점은 한글 지원이다. 한글이래 봤자 제목과 게임저장, 불러내기 정도에 불과하지만 그래도 점수를 후하게 줄 만하다.

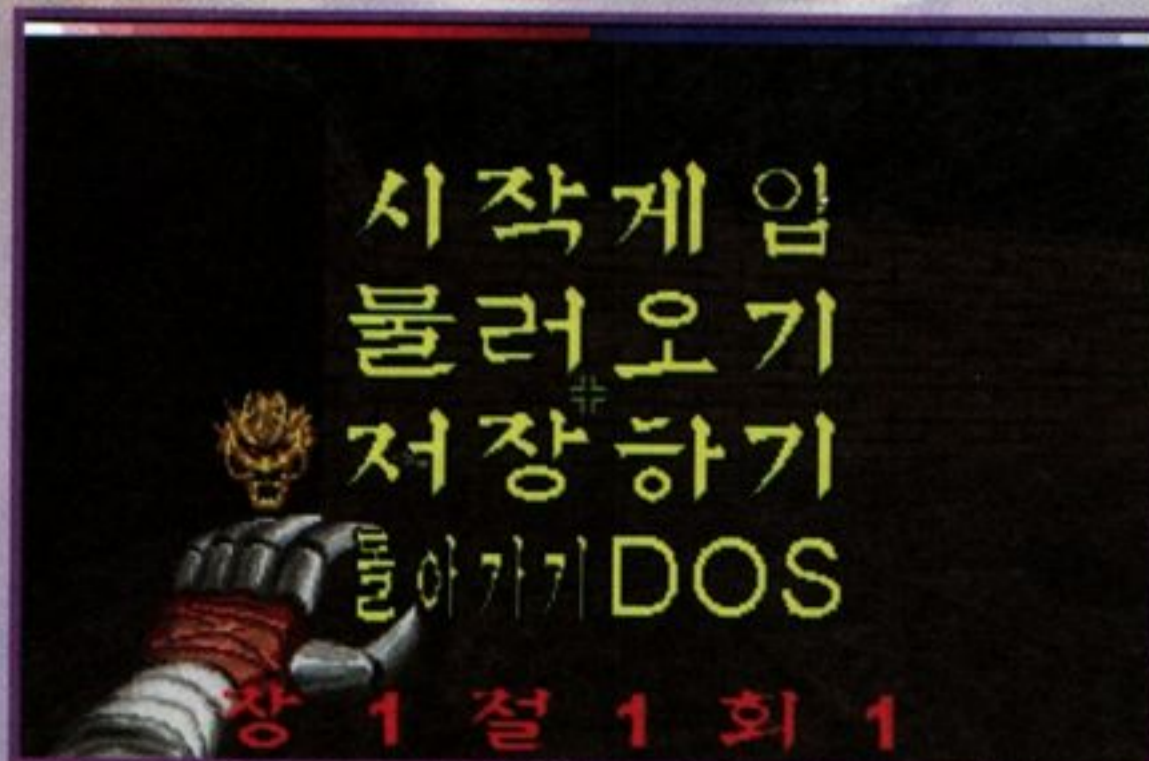
주인공은 기본적으로 3가지의 무기를 사용할 수 있으며 바닥에서 주운 무기는 그다지 쓸모가 없는 듯하다.

오히려 기본 무기가 더욱 충실한 편이다. 장풍 등을 사용할 경우 체력이 급격히 떨어지므로 체력보강제를 얻기 위해 혈안이 된다. 바닥에 버려진 물건들도 동양인의 정서에 맞게 인삼을 비롯하여 연꽃, 호리병에 담긴 아이템, 우황청심환 등 몸에 좋다고 알려진 물건들이 사방에 깔려 있다.

시점 전환은 자유로운 편이지만 게임을 진행하는데는 그다지 큰 도움을 주지 못한다.

특히 점프 기능은 높이 살 만하다. 점프 기능을 사용해야 갈 수 있는 곳이 몇군데 존재하는데 결코 쉬운편은 결코 아니다.

게임은 미리미리 세이브 해두자

무기중 가장 길이가 길어보인다

그렇지만 별로 두드러진 장점은 나타내지 않는다

게임의 시작

시작을 하면 바로 눈앞에 거대한 고층 건물이 눈에 띈다. 주위에는 아무것도 없으므로 곧바로 안으로 들어가 보면 거대한 대형스크린을 통해 여러가지 게임들의 선전화면이 돌아가고 있다. 게임을 처음하는 거라면 구경해보는 것도 괜찮겠지만 빨리 게임을 시작하려면 주위를 돌아다니면서 지하로 통하는 입구를 찾아야 한다. 지하로 내려가면 지하철 출입개폐기가 보일 것이다. 그곳을 지나 조금가면 지하철이 들어오는 것이 보인다. 지하철을 타고 얼마동안 어디론가 가고나서 도착하는 곳이 바로 게임을 플레이 할 수 있는 공간이다. 그곳에서 플레이어를 고르고 시작을 할 수 있다

지도를 잘 활용하자

아깝게 동전을 던진다

장풍을 사용하는 자세

조작방법실

2개의 방이 준비되어있다. 하나는 거리에 널려 있는 아이템들이 모두 망라되어있고 다른 한 곳은 텅비어 있다. 아이템은 게임 시작되면 자연히 얻게되는 것들이니 신경쓰지말고 각종 키들의 능력을 여기서 시험해본 후 익숙해지면 본 게임에 들어가는 것이 좋을 것이다.

기를 모으고서...

장풍은 편리하고 강력하지만 기를 모으기까지 약간 시간이 지체되는 단점도 있다

인물선택실

7명의 주인공 중 한명을 플레이어로 고를 수 있다. 기본적인 능력은 같다고 볼 수 있다. 기본적으로 사용하는 무기도 거의 비슷하지만 1키로 장착가능한 무기들이 각자 다르다. 좌측으로부터 도끼, 부채, 단검, 철퇴, 철응조(손톱), 창, 도, 검을 각각 준비되어 있다. 또한 특성상 왼손잡이 오른손잡이로 나뉘지만 게임상에는 아무런 차이가 없다. 인물을 선택하고 나면 그 인물이 있는 위치에 사용할 수 있는 무기가 표기되는데 그것은 단지 표기에 불과 할 뿐 얻을 수 있는 것이 아니니 신경쓰지말고 그냥 난이도 선택실로 가서 난이도를 고르면 된다.

본 게임이 시작되면 무엇보다도 먼저 F4키를 눌러 저장을 하도록 하자. 나중에 다시 게임을 시작시킬 때 지하철을 타고 왔다갔다하는 번거로움을 막기위해서는 이 방법이 최선이다.

이곳에서 점프를 해야 한다

점프에 실패하면 이꼴이 된다

점프해서 들어갈 수 있는 곳

게임 플레이

1. 이 게임은 DOS/4GW라는 프로그램을 사용하여 게임의 기능을 극대화 시켰다. 그러므로 게임전에 EMS나 SMARTDRV를 CONFIG.SYS 파일에서 제거해서 게임에 사용될 메모리용량을 극대화 시켜줘야만 좀 더 빠른 게임을 즐길수 있다.

2. 게임 시작전 SETUP에 보면 A.S.D.F 모드라는 것이 있는데 이것을 HIGH로 지정해 주면 게임화면에 모든 것이 출력되어 나오지만 LOW를 선택하면 처음시작부터 지하철을 타고 인물선택란으로 가는 코스를 즐길 수 없고 게임도중에도 자신이 장비한 무기가 화면에 나타나지 않기때문에 1키를 선택해 무기를 휘두를 경우 제대로 휘둘렀는지 확인조차 불가능하다. 그러나 486급 이하 386 정도의 컴퓨터를 가지고 있는 유저라면 시스템의 속도 향상을 위해 불행히도 LOW를 선택하는 것이 좋을 것이다.

3. 이 게임은 둠에 비해서 난이도가 점더 높은편이다. 먼저 언제나 진행중에 지도를 확인하도록 한다.

둠과는 달리 가지 않았던 지역도 표시가 되므로 진행상에 문제는 없을 것이다. 지도상에서 이동을 하고자 할 때는 상 을 누르면 전진이고 좌를 누르면 반시계방향으로 회전을 하고 우 를 누르면 시계방향으로 회전을 한다.

적들의 공격이 의외로 심할 경우에는 ESC 를 눌러 화면을 정지 시켜놓고 위치를 확인 한후 전진하도록 한다.

4. 수시로 지도를 확인해 비밀문의 유무를 확인한다. 특히 바위로 이루어진 동굴로 들어가게 되면 방향과 통로위치가 분간이 안 가므로 지도를 유효하게 사용해야 한다.

5. 진행상에 어려움이 있을 경우에는 지도를 직접 그리도록 한다. 이제 지도 그리기는 RPG게임의 전유물이 아니다. 지겹기도 하겠지만 익숙해지면 자신이 그린 지도를 보고 하는 또 다른 재미도 느낄 수 있을 것이다.

6. 1 키로 무기를 선택하면 둠보다야 상황이 낫지만 그래도 힘이 미미하기는 마찬가지다. 3 키를 선택해 웬만한 적은 장풍으로 없애도록 한다. 체력이 조금씩 줄어들지만 2 의 무기보다는 상황이 낫다.

7. 평상시 전진할 때도 점프를 하면서 돌아다니면 의외의 이득을 볼 수가 있다. 갑작스런 적의 공격을 우연히 피하게 될 수도 있다.

8. 가다보면 점프가 아니면 도저히 갈 수 없는 길이 간혹 등장한다. 이때는 필히 저장을 한후 점프를 하도록 한다.

점프에 실패를 하면 치명적인 결과를 낳을 수도 있으므로 그때는 저장했던 것을 되불러오도록 한다.

9. 저장이 9개까지 가능하므로 넉넉한 편이지만 간혹 부족하다고 느낄 경우에는 따로 세이브 디렉토리를 설치하고 게임종료 후 세이브 데이터를 이동시켜 놓으면 더 많은 데이터를 사용할 수도 있다.

세이브 데이터의 파일명은 SAVEGAM*.DAT 이다. * 에는 숫자가 들어간다.

10. 될수있으면 F7, F8, F9'는 사용하지 않도록 한다. 이 상태에서도 키입력은 계속 똑같이 받아들이므로 예를 들어 뒷면을 보고 있는 상황에서 앞으로 가는 키를 누르면 반대로 뒤로 전진하게 된 것이다.

11. 적은 입고 있는 옷 색깔로 강하기가 구분된다. 붉은색이나 녹색옷의 적과 싸울때는 상대에게 둘러싸여서 집중공격을 당하지 않게 주의해야 한다.

12. 게임시작 후 지하철이 오고 있을 때 철로 위로 뛰어들지 말라! 괜히 철로변을 뛰어다니다가는 컴퓨터를 껐다가 다시 켜는 사태를 맞을 것이다.

보기에도 눈이 도는 장소

레버를 작동시켜보자

선택에 따라 여러가지 무기를 사용할 수 있다

탄 생

■ **제작사** : 헤드룸/소프트맥스
■ **장 르** : 육성 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터
입력 도구: 키보드, 마우스 지원
■ **발매일** : 94/12/15 발매
■ **가 격** : 38,500원
■ **문의처** : 소프트맥스(02-598-2554)

내가 너를 스타로 만들어주마!

이 게임은 3명의 소녀를 최고의 연예인으로 만드는 육성 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 프로덕션의 매니저가 되어 신인오디션에서 3명의 소녀를 발탁한다. 그리하여 플레이어는 3명의 스케줄을 조절하고 매달 들어오는 광고 모델 교섭 등을 통해 첫 해에는 신인상, 최종적으로는 연예 대상에서 최우수상을 수상해야 한다.

완벽한 한글 이식

원래 이 게임은 일본의 PC-9801 시리즈와 FM TOWNS용으로 출시되었던 것을 IBM PC용으로 컨버전한 것이다. 하지만 한글 이식도 훌륭하고 특히, 사운드 블라스터를 장착하고 있다면 각 캐릭터의 감정이 담긴 대사 처리를 실감할 수 있다.

캐릭터 소개

나유미 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

여배우를 지향하는 소녀로서 생각하기에 앞서 일을 저지르는 행동파. 허리까지 내려오는 붉은 머리가 트레이드 마크. 언제나 자신감 넘치는 명랑한 소녀이다.

POINT

연기력이 비교적 높으며 체력도 안정되었다. 초기 패러미터에서 신뢰도가 아주 낮다. 만약 패러미터가 더 떨어진다면 스케줄대로 행동하지 않고 말을 듣지 않으므로 일요일에 '선물을 준다'를 사용하여 신뢰 관계를 구축하는 것이 좋다. 너무 칭찬하면 자만에 빠지므로 단순한 성격을 이용하는 것이 상책이다.

유다슬 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

조용하고 온화한 성격을 지닌 누나 스타일. 지향하는 목표는 가수. 다른 두명보다 나이가 한살 많다.

체력적으로, 정신적으로 약한 부분이 많아 특별한 보살핌이 필요한 캐릭터이다.

POINT

다른 두명보다 지성적인 성격을 지녔으나 체력이 약한 것이 흠이다. HP가 30 이하로 떨어지지 않도록 적당한 시기에 휴식을 주면서 체력을 길러주는 것이 좋다. 한번 병에

걸리면 체력이 엄청난 폭으로 하락하니 각별하게 주의하자. 또한 자신감이 아주 낮은 탓에 우는 일이 많으니 이 부분도 보강해야 나중에 체력과 더불어 플레이어를 골치아프게 하는 일이 적어질 것이다.

모 프로모터의 지원 덕분에 많은 흥행 수익을 벌어들일 것으로 예상된다.

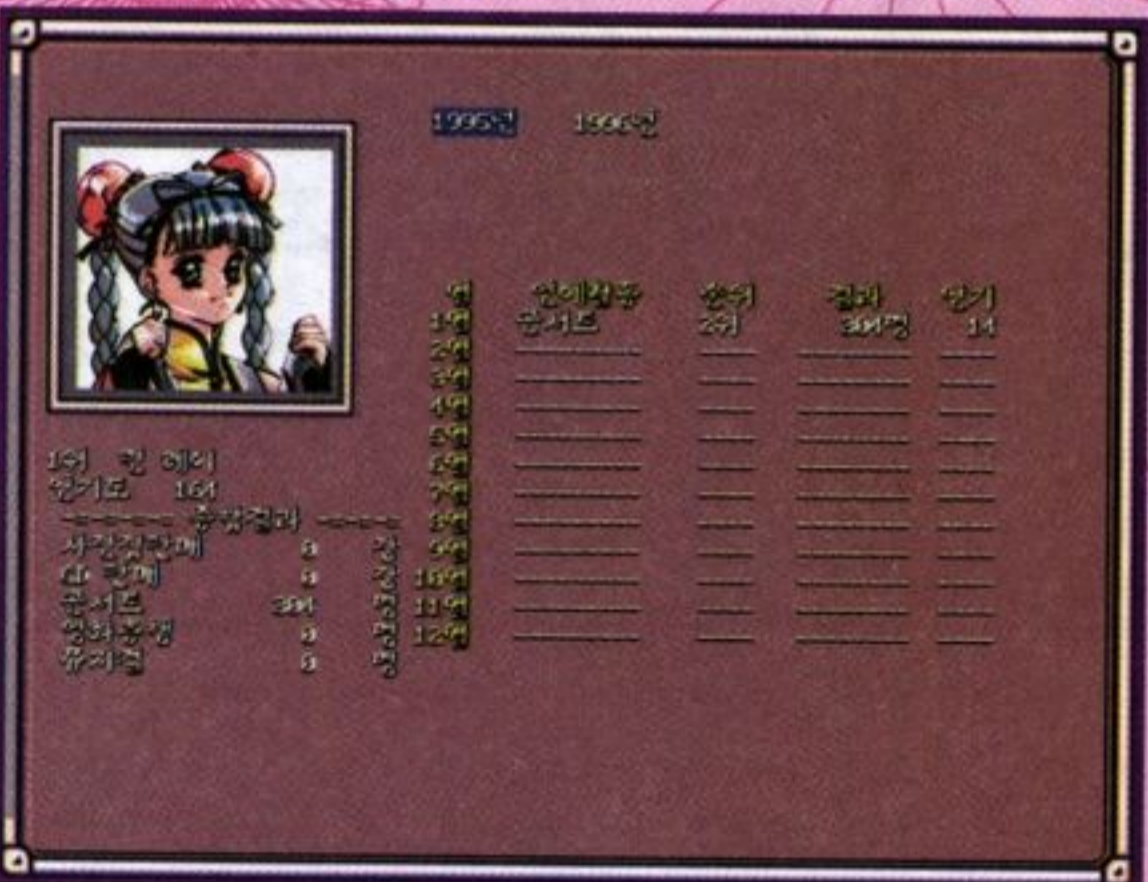
작년에 장기 흥행에 성공한 쿵후 영화 〔미소녀 드래곤 위기 일발〕에서 남성못지 않은 액션을 보여줌으로써 많은 팬들을 확보하고 있다.

한아름

노래도 잘 부르고 연기도 잘하는 만능 연예인을 꿈꾸는 소녀. 그러나 성격도 자기 마음대로, 응석받이에다 정신연령도 실제 나이보다 상당히 어려서 불안을 느낄 수밖에 없는 최대의 문제아이다. 그러나 연예인으로서의 잠재력은 존재감은 충분히 지니고 있다.

POINT

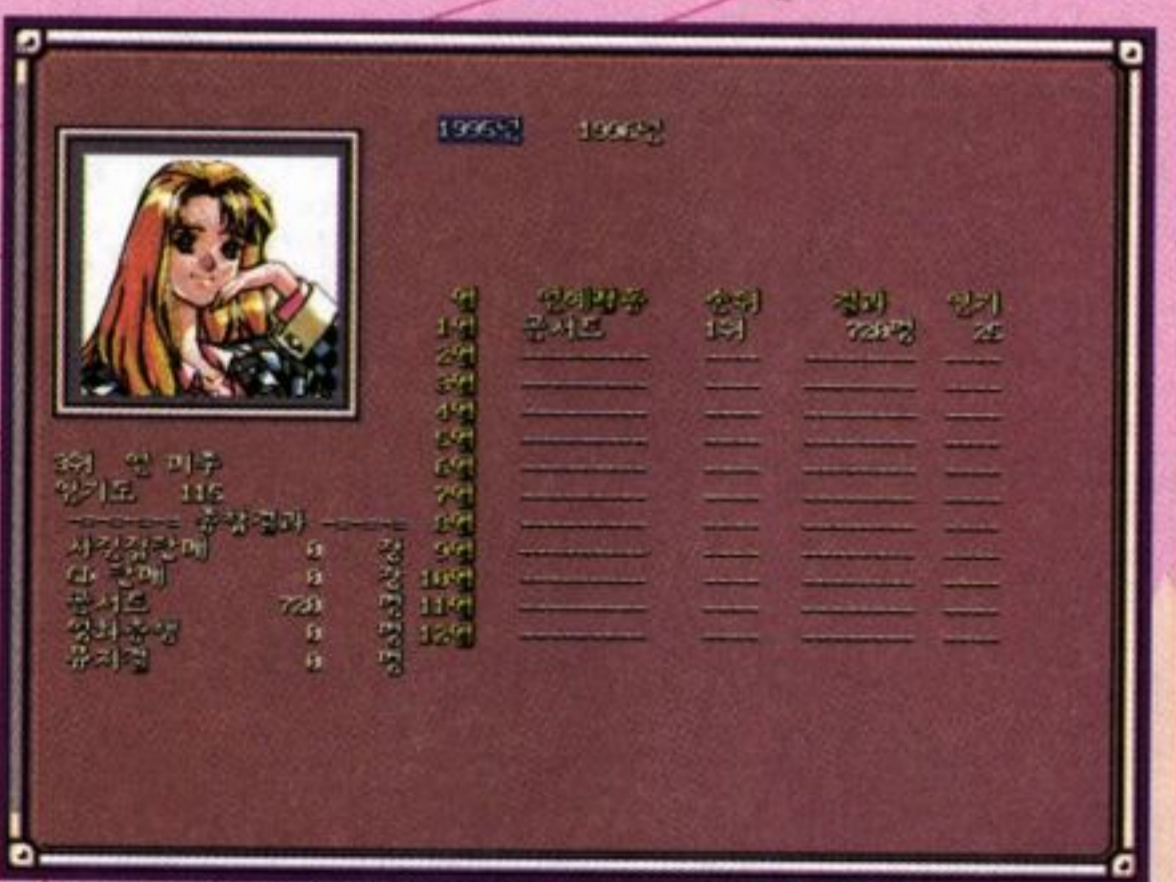
매력 패러미터가 상당히 높다. 말하는 대로 솔직하게 행동하므로 대단히 다루기 쉬운 캐릭터이기도 하다. 먼저 매력을 낮추면서 특기 분야를 개척하고 사진집을 통해 재능을 발휘시키도록 하자. 뿐만 아니라 전체적인 능력을 평균적으로 올려주어야 최고의 연예인으로 키울 수 있다.

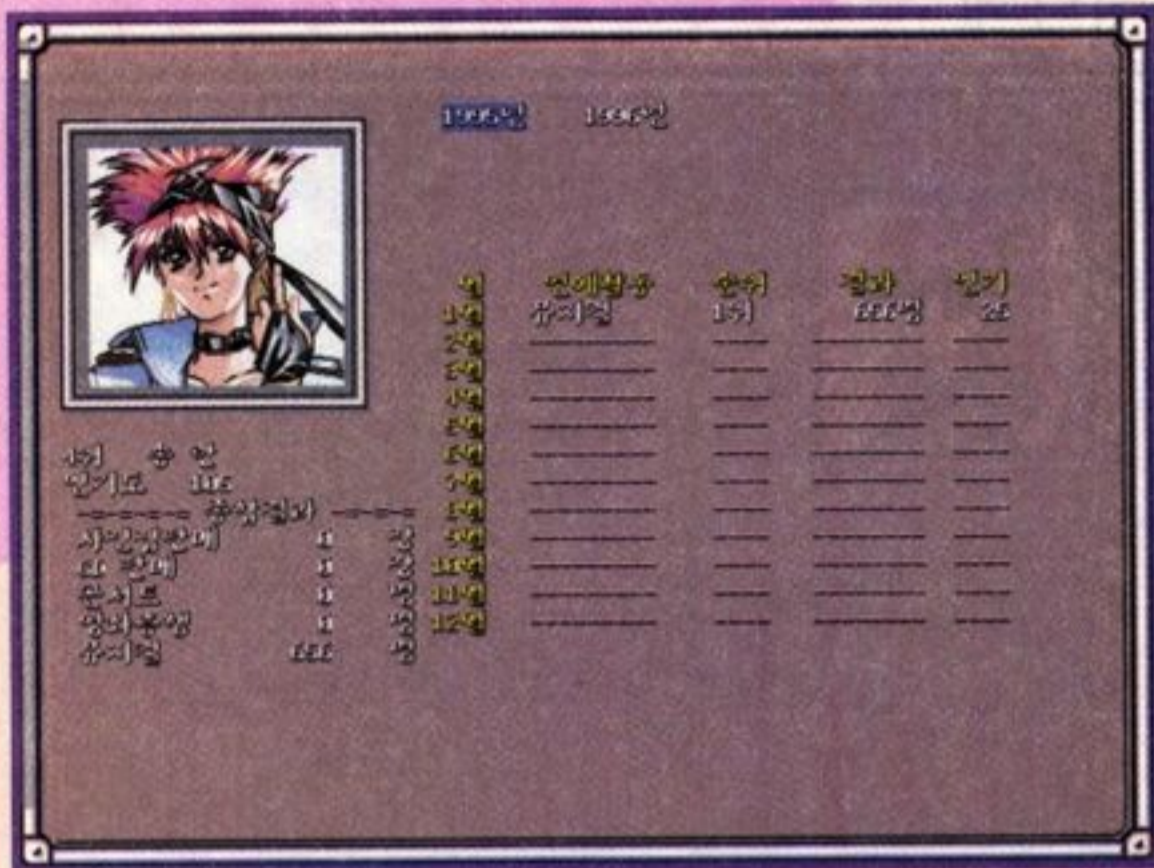
정다혜

작곡가인 아버지와 극작가인 어머니 사이에서 태어난 연예인 2세. 어렸을 때부터 영재 교육을 받은 덕분에 훌륭한 능력을 지니고 있다.

업계에서 영향력이 큰 아버지 덕분에 대하 드라마의 주연과 대기업을 스폰서로 하는 광고가 예정되어 있다.

데뷔하기 전부터 가창력은 이미 평판이 나있어 폭넓은 연령층의 팬을 얻을 것이라 예상된다. 한마디로 라이벌 중에서 가장 우수한 재능을 지닌 캐릭터이다.

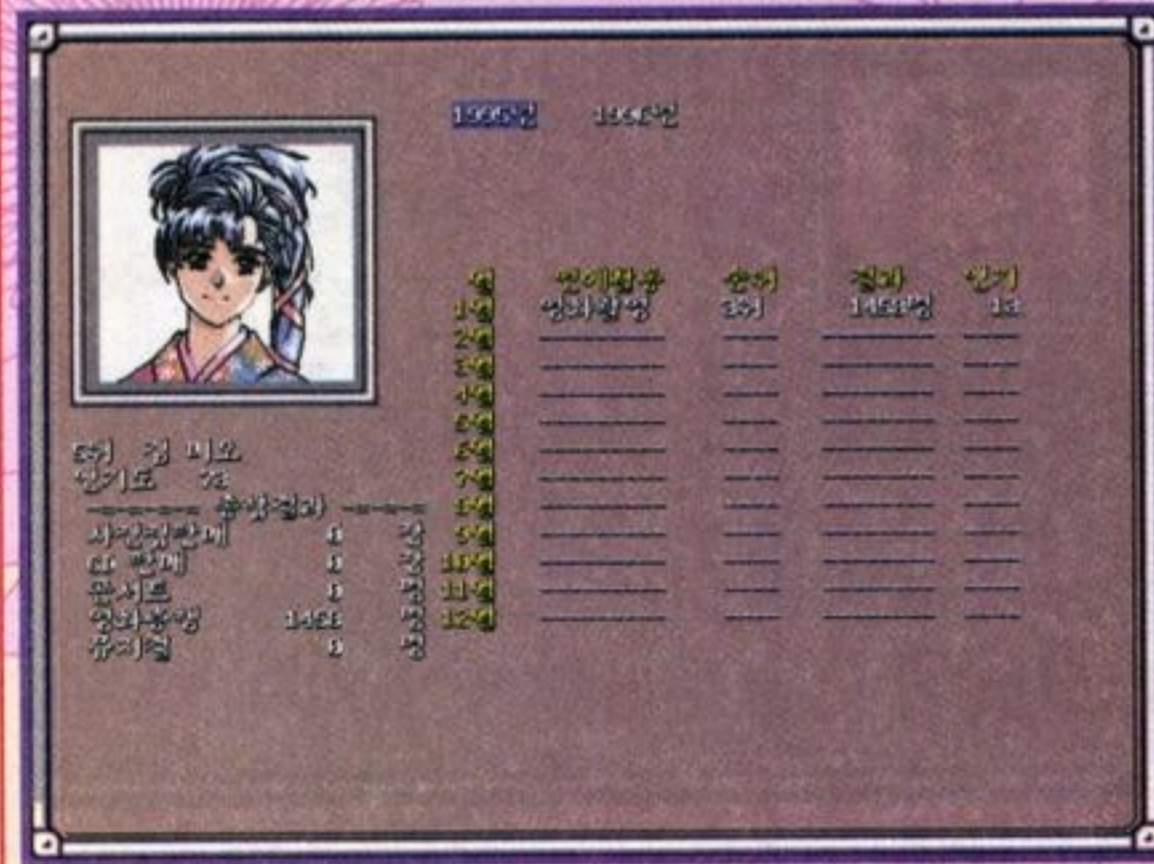
7명의 라이벌

린레이(鈴麗)

중국 가극단을 최연소의 나이로 졸업했으며 아이돌 대상의 가장 유력한 후보이다. 한국으로 활동 무대를 옮기면서 높은 인기를 누리고 있는데다가 린 레이를 지지하는 대규

연미주

잡지 모델에서 연예인으로 전향한 이색 캐릭터. 잡지 모델이었던 만큼 균형잡힌 몸매가 빛을 발한다. 외모가 예쁘고 성격이 착하기 때문에 연예계 관계자들 사이에서 인기가 있어 정규 멤버로 출연할 프로가 줄을 서서 기다리고 있다는 소문이다. 모델 시절의 평판도 대단히 좋아서 출연하는 프로마다 높은 시청율을 얻으리라 예상된다.

문학적 재능도 뛰어나서 에세이집을 기획 중이며 이미

몇군데의 유명 출판사가 권리 획득을 위해 활동하고 있다. 처음부터 직접적인 라이벌 관계가 형성되지 않지만 방심할 수 없는 상대이다.

송 란

아마추어 시절부터 대학로에서 록밴드를 이끌던 거리연주가 출신. 라이브 활동으로 단련된 독특한 가창력과 자신감이 매력이다.

거칠면서 자기주장도 강하지만 작곡과 작사를 이미 능숙하게 익혀놓아 싱어송라이터로서 앞으로의 활동이 기대되는 연예인이다. 아마추어 시절, 라이브를 중심으로 한 음악활동에 매료된 팬들이 전국적으로 퍼져 있으며 데뷔한 다음에도 활발한 라이브 무대를 계획 중이다. 음악 관계자에게서도 장래를 촉망받고 있다. 남성적인 성격을 지닌 개성적인 캐릭터가 표면화되어 떠오른다면 강적으로 등장할 것이 지배적인 의견이다.

김미오

트로트에만 전념하는 재일교포 3세 출신의 여가수. 오랜 기간 동안 무명시대를 겪었던 탓인지 남보다 2배 이상의 끈기를 지녔다. 가창력은 이미 연예계에서 정평이 나있고 같은 계통에서 따라올 사람이 없다고 한다. 외견으로 봐서는 상상을 할 수 없이 긴 연예경력을 지닌 덕분에 연예계의 예의를 뼈 속 깊이 지니며 행동하고 있다.

트로트 가수지만 외모와 성격 덕분에 연령과 성별에 관계없이 폭넓은 팬에게 지지를 받고 있다. 프로덕션의 이적을 계기로 활동에 전념을 다하겠다는 그녀의 결심은 보통 사람에게 느낄 수 없는 대단한 기백이었다. 바로 이러한 각고의 노력 때문에 방심할 수 없는 캐릭터이다.

선우혜리

아동극단 출신으로 어린이 역을 맡았던 경력을 지니고 있다. 어린아이와 같은 외모로는 도저히 상상할 수 없는 야심가이다.

매니저이자 이전의 내숭떨기로 유명한 연예인이었던 어머니의 영향을 받은 듯하다. 아직은 어리기 때문에 어머니가 하라는데로 행동한다. 팬들의 연령층은 왠지 남성, 특히 어른들에게서 인기를 얻고 있다. 라이벌 중에서 다크호스적인 존재.

민가희

청소년 잡지의 표지모델로 연예계에 데뷔했다. 성숙한 몸매로 인기를 얻고 있는 신세대 연예인. 이미 포스터와 영화를 통해 성숙한 외모와 몸매를 무기로 많은 남성팬을 확보하는 한편, 관련 캐릭터 상품의 매상을 올리고 있다.

그러나 화제를 불러 일으켰던 데뷔 때문에 업계 내에 소문이 나돌아 연예신문의 기사거리로 자주 떠오르고 있으나 프로덕션측도 사태를 파악하고 이와 같은 사실을 강조해

다른 라이벌과는 차별시키려는 기획을 펼치고 있다.

가창력은 그저 그렇지만 연기력이 뛰어나기 때문에 여배우로서 대성하리라 관계자들은 예상하고 있다.

기본 패러미터 해설

HP
HP는 스타지망생들의 체력이라 할 수 있다. 어떠한 명령을 실행할 때마다 조금씩 감소하며 휴식으로 회복하지만 HP가 너무 낮아지면 피로해지고 심하면 병에 걸리고 만다.

체력
HP의 최고 한계. 이외에 여러가지 이벤트에 작용하기도 한다.

발성
노래 관계의 활동은 물론, 연기 관계의 활동 등, 여러가지의 활동에 중요하게 작용하는 패러미터.

음감
노래 관계의 일에서 굉장히 중요한 패러미터. 이 수치가 낮으면 가수 활동은 어렵다.

연기
연기 관계의 일에서 중요시되는 패러미터. 이 수치가 낮으면 대사에 감정을 넣어서 읽는 일이 어렵다.

매력
사진집 촬영 등에 중요한 패러미터.

상식
상식의 유무와 기억력에 관계하는 패러미터. 퀴즈 대회에서 중요하며 이 수치가 낮으면 여러가지 레슨의 효율도 낮아진다.

자신
이 패러미터는 너무 높으면 자만에 빠지고 너무 낮으면 자신감을 잃고 실의에 빠진다.

신뢰
매니저에 대한 캐릭터의 신뢰도를 나타낸다. 무리한 스케줄을 강행하면 점점 신뢰도가 낮아져서 실종되는 상태가 발생할 지도...

인기
플레이어가 관리하는 3명의 캐릭터에 대한 인기도를 나타낸다. 이 수치가 높을수록 매상이 오르기도 하고 활동의 폭이 넓어지기도 한다.

매니저로서 게임을 진행하는 방법

게임 진행은 1주일 단위로 이루지고 월요일부터 토요일은 렛슨, 그리고 일요일이 있다.

렛 슨
3명의 소녀들이 자율적으로 적어오는 월요일부터 토요일까지의 스케줄을 체크하고 연예인으로서 렛슨을 받게 해야 한다. 단, 6일 동안 어느 한명이 스케줄을 정하면 이 사람과 같은 기간에 있는 다른사람의 스케줄은 변경할 수 없으므로 효율적으로 정해야 한다.

이 3명은 언제나 성실하게 렛슨을 받는 것이 아니기 때문에 부적절한 예정이 있으면 적절하게 조절해 주어야 한다. 각각 누구에게 어떤 일을 시킬 것인가를 판단하여 예정을 변경시키고 그 다음에는 스케줄대로 렛슨을 받는지를 지켜보면 된다.

발성 연습
연기와 노래에 중요하다. 연습하면 발성 패러미터가 올라가는 대신 상식과 매력의 패러미터가 낮아진다. 이 게임에서 상식이 낮아지면 색기가 높아져서 스캔들과 같은 골치아픈 일이 발생하기 쉽다. 발성 패러미터는 연기력과 가창력에 관련되어 있기 때문에 최고의 연예인을 키우기 위해서 빼놓을 수 없는 중요한 요소 중 하나이다.

음감 연습
가창력에 영향을 미친다. 연습하면 음감 패러미터가 올라가는 대신 연기와 상식 패러미터가 낮아진다.

연기 연습
연기력을 확보할 수 있다. 연습하면 연기 패러미터가 올라가는 대신 상식과 발성 패러미터가 낮아진다. 이 능력이 높아지면 영화에 관한 일이 성공하기 쉬워질 것이다. 반대로 발성 패러미터가 낮아지면 뮤지컬이나 콘서트에서 곤란한 일을 겪을 수도 있다.

기초 교양
상식 패러미터가 올라가는 대신 자신과 음감이 낮아진다. 앞에서도 설명했듯이 상식 패러미터가 낮아지면 스캔들이 일어나기 쉽다. 매월마다 들어오는 일에 상식 패러미터가 필요한 일은 거의 없지만 광고 의뢰를 받을 때, 선전하는 상품에 따라 이 패러미터가 관련된다.

에어로빅
매력과 지식 패러미터가 올라가는 대신 음감과 자신이 낮아진다.

휴식
시기 적절하게 휴식을 취하는 것이 중요하다. 이 명령어와 온천여행만이 캐릭터의 HP를 올려주는 역할을 한다. HP가 낮아지면 병에 걸린다든가 실종 되어버리는 등, 최악의 사태가 벌어질 가능성이 높아진다.

또한 이 명령어를 스케줄에 입력하면 렛슨을 안받고 결석하는 일이 적어지므로 확실하게 신뢰를 올릴 수 있다.

공휴일
매월 마지막 일요일을 제외한 일요일이나 공휴일에는 각 렛슨을 실행하는 특훈과 커뮤니케이션(대화), 데이터 열람, 시스템의 선택이 가능하다.

특훈
특훈 명령어는 3명 중 어느 한명을 선택하여 발성 연습 등의 5가지 렛슨을 받게 한

다. 단번에 받는 렛슨으로써 패러미터를 크게 상승시킬 수 있으므로 낮아진 능력을 올릴 때 편리하다. 그 대신 HP와 렛슨의 내용에 따라 낮아지는 패러미터가 있다.

커뮤니케이션(대화)

커뮤니케이션에서 중요한 것은 각 캐릭터의 컨디션이 악화되었을 때의 회복과 스캔들 등의 인기를 떨어뜨리는 돌발적인 이벤트 방지이다. 또한 평일의 렛슨 명령어에서 올릴 수 없는 신뢰 패러미터를 끌어올릴 수 있는 명령어가 있다.

상황을 본다

각 캐릭터가 공휴일에 어떠한 행동을 취하고 있는 지를 볼 수 있어 스캔들 등을 막을 수 있다. 또한 각 캐릭터에게 적절한 조언을 해주면 신뢰 패러미터가 올라가지만 잘못 선택하면 신뢰가 내려간다. 또한 이 명령어를 사용한다고 해도 언제나 이벤트가 발생하는 것은 아니다.

선물을 준다

선물하는 캐릭터의 신뢰를 올릴 수 있다. 선물할 수 있는 것은 곰인형과 드링크제로써 곰인형은 신뢰 패러미터를 크게 상승시키고 드링크제는 HP를 어느 정도 회복시킨다.

칭찬을 한다

자신을 잃고 실의에 빠진 캐릭터에게 자신을 북돋워주는 명령어. 의기소침한 상태의 캐릭터를 가만히 방치해 두면 각 능력이 점점 떨어지므로 주의하도록. 하지만 너무 많이 칭찬하면 자만하게 되므로 평소 스케줄에 신경쓰고 일요일에는 이 명령어를 안쓰도록 하는 것이 좋다.

고민을 듣는다

이제까지 설명한 명령어처럼 패러미터를 상승시키는 것이 아니라 가장 최근에 걸려있는 상태를 해결하는 명령어이다. 예를 들면 자만 상태 등이 되었을 때 이 명령어를 사용하면 이 상태에서 탈출하게 된다. 그렇다고 해도 걸리기 전의 아슬아슬한 수치로 만들어 주기 때문에 그다음 스케줄을 지정할 때 염두에 두고 지정해야 한다.

라이벌 대결

라이벌과 대결해서 이기면 라이벌을 활동 중지까지 몰고 가는 무서운 명령어. 이 명령어는 상식이 가장 큰 요인으로 작용하므로 상식 패러미터가 약하다면 일단은 포기하는 게 좋다. 그외에 상대가 약한 장르를 선택하여 라이벌을 떨어뜨린다.

수사

의기소침해있거나 신뢰가 아주 많이 떨어진 캐릭터는 때때로 실종되는 경우가 있다. 이 명령어는 실종된 캐릭터를 찾는데 쓰인다. 실종되면 각 능력의 패러미터가 떨어지므로 한시라도 빨리 데리고 돌아와야 한다.

데이터 열람

개인 데이터	3명의 패러미터와 라이벌 중 일부의 데이터를 볼 수 있다
실적 데이터	매달마다의 실적이 기록된다. 가장 활용이 많은데이터
라이벌 데이터	라이벌의 현재 랭킹과 인기도를 한눈에 볼 수 죄다

연예활동

매월 마지막 일요일은 연예활동이 기다리고 있다. 이 일을 멋지게 수행해서 라이벌보다 더 많은 실적을 올려야 게임의 최종 목적인 연예 대상을 노릴 수 있다. 물론 패러미터의 수치나 컨디션, 같은 일을 하게 되는 라이벌의 능력에 따라 결과가 좌우되지만 지금까지 키워온 캐릭터의 성과를 시험하는 의미에서도 3명에게 걸맞는 일을 찾아 참가하는 것이 좋다.

수영 대회

매년 8월에 행해지는 좀 색다른 일이다. 인키 랭킹이 낮은 6명의 라이벌과 자유형으로 릴레이 경기를 벌인다. 이 대회에서 상위에 입상하려면 역시 체력과 대회에 참가할 때의 컨디션, 특히 HP가 중요하다. 이 대회에서는 1위에서 3위까지 입상을 해야만 순위에 따른 인기를 얻을 수 있다.

사진집(난이도 C)

사진집을 촬영하는 일은 이 게임에서 비교적 간단한 편이다. 즉, 성공해도 큰 인기는 얻을 수 없다는 것이다. 하지만 게임을 시작한 지 얼마 안된 상태라면 이 일을 선택하여 인기를 조금씩 올려두자.

또한 이 일에 가장 큰 영향을 끼치는 패러미터가 매력이므로 사진 촬영할 캐릭터의 매력을 미리 확인해 두자. 그리고 연기도 어느 정도 간섭하고 있는 것같으니 이점에도 주의를 기울이도록 하자.

레코딩(난이도 C)

레코딩을 성공시키기 위해

서 무엇보다 필요한 패러미터는 가창력. 특히 음감이 가장 중요하다. 그래서 음감이 높은 캐릭터를 중심으로 레코딩을 시작하는 것이 좋다.

레코딩 실적은 판매된 CD 음반량으로 평가된다. 또한 발성도 어느 정도 관련이 있다.

콘서트(난이도 B)

여기서부터 두번째 높은 난이도인 B로 접어든다. 콘서트에서는 우선 가장 중요한 패러미터가 큰소리를 낼 수 있는 발성이고 음감과 연기가 어느 정도 영향을 끼친다. 그러나 개인의 패러미터만 중요한게 아니라 그룹으로서의 인기도와 랭킹도 크게 작용한다. 콘서트의 실적은 입장한 관객의 수에 의해 결정된다.

영화 촬영(난이도 B)

연기가 절실하게 요구되는 일로서 관객동원수에 의해 평가된다. 최우선으로 작용하는 것이 연기이고 상석과 매력 패러미터가 영향을 미친다.

뮤지컬(난이도 A)

최고의 난이도를 자랑하는 뮤지컬은 지금까지 해왔던 모든 패러미터를 시험하게 된다. 필요한 패러미터는 가창력과 연기력, 그리고 발성, 음감, 연기의 3가지 패러미터가 모두 능력이 높아야 한다. 난이도가 어려운 만큼 성공하면 인기는 급상승한다. 평가되는 것은 물론 관객동원수이다.

광고

매월 말에 들어오는 일을 성공시켜 인기가 올라가면 갑자기 광고 제의가 들어온다. 이 일은 거절할 수 없으므로 스폰서의 취향에 맞는 캐릭터를 선택하여 출연시킨다.

광고의 종류는 화장품, 컴퓨터, 식품 등이다. 화장품은 매력, 컴퓨터는 지성을 필요로 한다. 광고가 방영되면 인기가 상승하고 광고 촬영 도중에 적절한 대사를 선택해서 말을 걸면 대사에 따라 신뢰가 상승 또는 하강한다.

엔딩에 관해서

신인상과 스타상은 1년 동안 활동했던 각종 실적을 누적하여 집계한다.

그렇기 때문에 각 분야에서 활발하게 활동하여 좋은 성적을 얻어야만 한다. 또한 각 분야가 골고루 영향을 미치므로 한쪽으로 치우치는 것을 좋지 않다.(그러나 어떠한 엔딩을 보겠다고 마음먹고 만들면 상관없지만...) 스타상과 연예 대상은 좋은 엔딩의 필수 요건은 아니기 때문이다.

엔딩은 2년 동안 키워온 각종 능력치와 이벤트에 의해서 결정된다. 아이돌 스타나 영화배우 등의 엔딩을 등장시키려면 모든 능력치가 높아야 한다. 힌트를 주자면 연예계와 관련된 패러미터 중에서 어느 한쪽이 높으면 그 패러미터와 관련된 직업이 엔딩으로 등장할 가능성이 높다.(물론 기본적인 능력치가 높은 상태에서만) 그러나 각분야에서 좋은 실적을 올려 연예 대상을 수상했다 하더라도 능력치가 형편없다면 좋은 엔딩을 기대할 수 없다.

결국 엔딩을 보는 것은 플레이어가 키운 상태에 의해 결정되므로 흐뭇한 엔딩을 보기 위해선 각고의 노력을 기울여야 할 것이다.

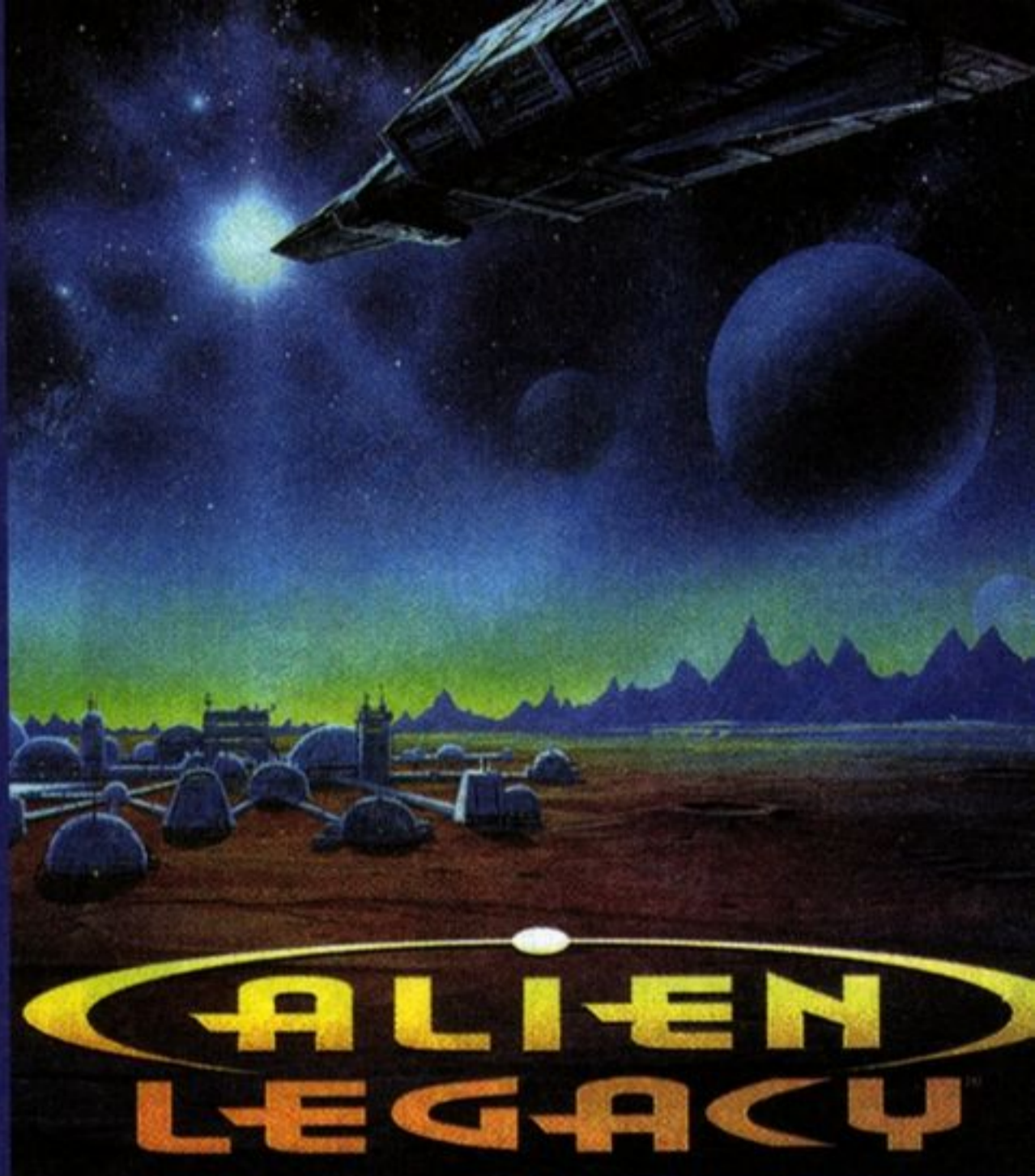
우주전쟁

- **제작사** : 다이나믹스
- **장 르** : 전략 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
  메모리: 4MB 이상(2.5메가의 EMS필요)
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, PAS, 울트라 사운드
  입력 도구: 마우스 지원
- **발매일** : 94/12월초 발매
- **가 격** : 39,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

그가 말했다. 위기에 처한 인류를 구하겠노라고...

지구가 외계 종족에 의해 멸망하고 인류는 멸종이냐, 새로운 정착지를 찾아 방랑을 떠나느냐의 갈림길에 선다. 이미 수많은 수송 선단이 지구를 떠났고 플레이어가 승선한 칼립소(Calypso)호도 지구를 벗어나 방랑의 길에 접어든다.

플레이어는 칼립소호에 승선한 100명의 인류를 거느리고 정착지를 찾아 식민지를 건설하고 새로운 인류의 역사를 시작해야 한다. 플레이어가 외계 행성체의 위협을 물리치고 인류를 부흥시킨다면 역사 재건의 영웅으로서 길이 기억될 것이다.

우주전쟁에서 선결 조건은 플레이어의 영어 실력이다. 이 게임은 모든 중요한 메시지를 영어로 표현하기 때문에 국민학생들에겐 아무래도 어려운 게임이다.

'메시지 따윈 무시하고 그냥 밀어붙이면 된다'라는 생각은 큰 오산이다. 중요한 메시지를 놓치면 게임은 성공할 수 없기 때문이다.

플레이어의 임무는 베타 카엘리 행성계에서 인류가 정착할 새로운 식민지를 건설하는 것이다.

게임을 시작하면 칼립소호가 베타 카엘리에 도착하고 승무원들이 냉동에서 깨어나는 과정이 연출된다. 초기 메뉴는 다음과 같다.

Start New Game	새로 게임을 시작한다
Load Game	저장된 게임을 불러온다
Quit	도스로 빠져나간다

Start New Game을 선택하면 칼립소호의 함교가 나오고 과학기술 고문관이 플레이어에게 인사를 한다.

고문관(Advisor)

이들은 플레이어에게 유용한 정보를 제공하거나 조언을 해준다. 플레이어가 패배를 원치 않는다면 항상 이들의 조언을 기억해야 한다. 모두 4분야의 고문관들이 칼립소호에 탑승하고 있는데 이는 다음과 같다.

군사고문관	외계 생명체에 대한 군사, 외교적인 사항 관장
과학기술 고문관	과학 기술적인 사항 및 신기술 개발 담당
항해 고문관	모선인 칼립소호와 비행 셔틀의 운영에 관한 사항 담당
로보트(컴퓨터)	컴퓨터 관련 사항에 대한 조언

필요한 경우, 플레이어는 고문관의 요청에 따라 특정 지역에 대한 특수 임무를 띤 고문관을 직접 파견할 수도 있다.

과학 기술 고문관

로보트로부터 조언을 듣는다

요한 작업들이 이곳에서 행해진다.

플레이어는 항상 칼립소호에 탑승하고 있으며, 식민지가 안정을 찾을 때까지 모선으로서의 역할을 수행한다.

우주선 UNS 칼립소(Calypso)호

여기에는 100명의 인류와 광물, 에너지, 로보트, 비행 셔틀과 고문관들이 탑승하고 있다. 신기술 개발과 같은 중

생산시설

처음에는 1레벨로 시작하지만, 기술 개발의 정도에 따라 최고 5레벨까지 업그레이드 할 수 있다.

우주 지도를 본다

칼립소호의 모습

거주단지 (habitat)	식민지 개발의 첫단계에는 거주 단지를 건설해야 한다. 거주 단지가 건설되면 수용 인원의 범위 내에서 인간들을 파견해야 한다. 이곳에서는 생명 유지물이 생산된다
공장	로보트, 광물(원자재), 비행 셔틀, 미사일 등을 생산한다
발전소	모든 종류의 시설들을 움직이는 에너지를 생산한다
연구단지 (Research Lab)	새로운 과학 기술을 연구한다. 개발할 수 있는 과학 기술은 7분야로 나뉘며 연구를 수행하면 각 주기가 지나면서 한단위의 과학 기술이 축적된다

군사시설

방어막 생성기	외부 공격으로부터 식민지를 보호하는 (force field) 방어막을 형성한다
대포 (Antimeteor Gun)	운석과의 충돌로 인한 식민지의 피해를 줄여준다

식민지 운영요소

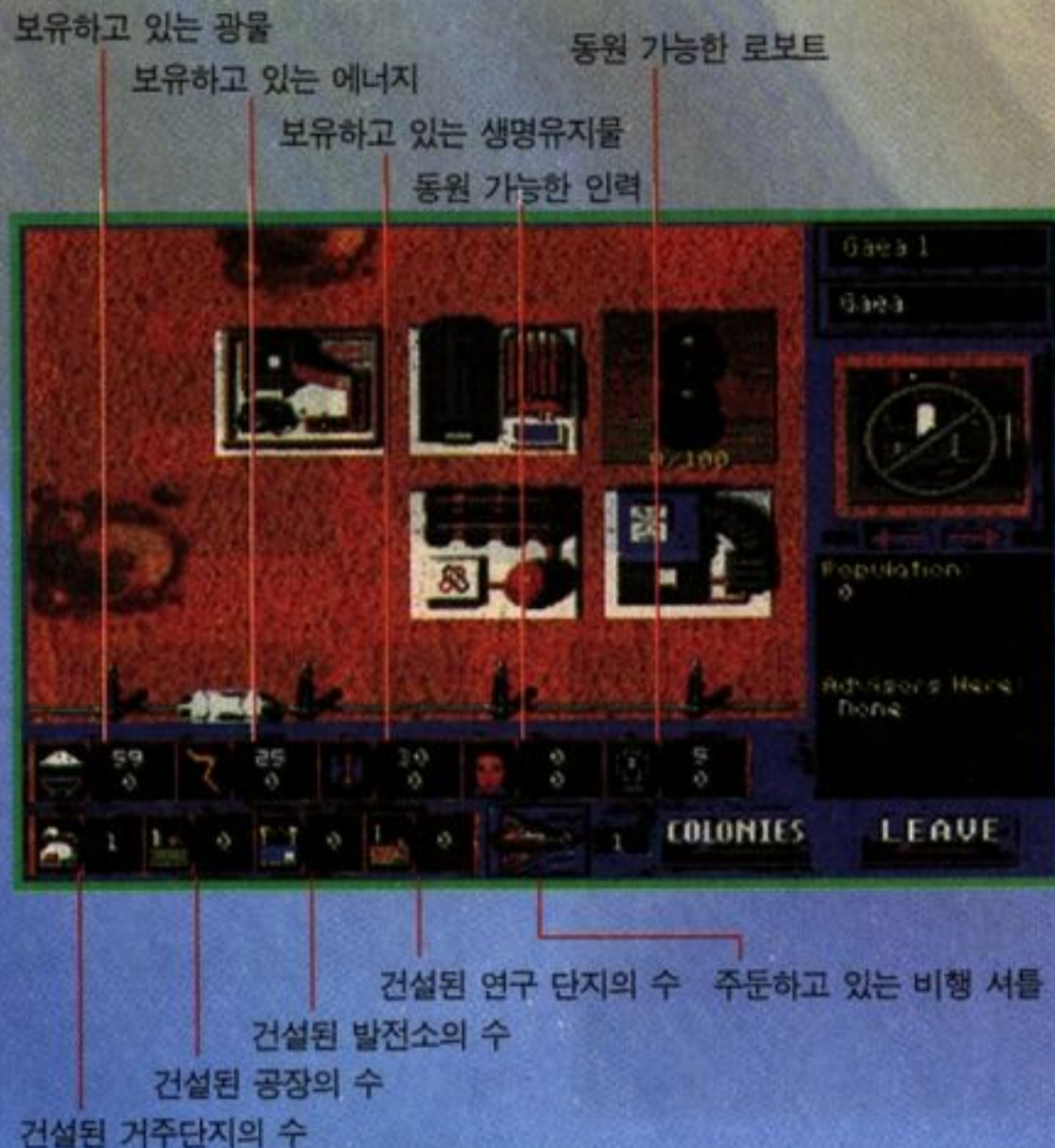
광물(ore)	행성 표면에 설치된 공장에서 채취할 수 있으며, 다른 시설 들을 움직이는 원동력이나 특정 시설을 건설하는 원료로 사용한다
에너지	발전소에서 생산하며, 다른 시설들을 움직이는 원동력이다. 특정 행성의 가스층에서 생산할 경우엔 공장을 통해 생산할 수도 있다
생명유지물	호흡을 가능하게 해주는 물질로써, 거주 단지에서 생성된다
로보트	모든 시설을 운영, 관리하는 일꾼으로서 꼭 필요한 존재이다. 공장에서 생산할 수 있으나 광물 생산보다는 비용이 많이 든다
사람	처음엔 100명의 사람들이 칼립소호에 탑승하고 있다. 성공적인 식민지 운영을 하면 증가하며, 모든 시설들을 가동하는데 꼭 필요한 존재이다
비행 셔틀	공장에서 생산 가능한 것들 중에서 생산 비용이 미사일 다음으로 높다. 전투가 벌어질 경우, 전투를 수행한다. 따라서 플레이어의 군사력은 셔틀의 숫자와 비례한다
미사일	미사일 제조 기술이 개발되면 공장에서 생산할 수 있다. 셔틀에 탑재하여 적을 공격할 수 있다

셔틀을 타고 행성 표면을 탐사한다

pop up 메뉴

게임중 마우스 우측 버튼을 클릭하면, pop up 메뉴가 나오는데 자세한 사항은 다음과 같다.

space map	항성계 지도를 본다	
bridge	칼립소호의 함교로 간다	
colony manager	식민지 일람을 본다	
vehicle manager	비행 셔틀 일람을 본다	
tech manager	7분야의 기초 과학 기술 개발 및 신기술을 개발한다	
view PDA	선장의 개인 컴퓨터에 기록된 사항을 본다	
pause:	게임의 일시 정지	
option	save game	게임 저장하기
	load game	저장한 게임 불러오기
	new game	새로 게임 시작하기
	sound	음향 효과 on/off
	music	배경 음악 on/off
	game speed	게임 진행 속도 조정
	leave	게임으로 돌아가기

보유하고 있는 광물
보유하고 있는 에너지
보유하고 있는 생명유지물
동원 가능한 로보트
동원 가능한 인력
건설된 연구 단지의 수
주둔하고 있는 비행 셔틀
건설된 발전소의 수
건설된 공장의 수
건설된 거주단지의 수

각 식민지 상태를 한눈에 볼 수 있다

외계인의 모습

PLAY POINT

처음 게임을 시작하면 고문관들이 새로운 식민지 개발의 착수를 권유하는 조언을 차례로 해온다(주거 단지를 건설하라, 새로운 과학기술을 개발하라 등등...). 그들의 조언대로 식민지 건설과 자원 확보에 힘쓰면 처음에는 별다른 어려움이 없다. 그러나 시간이 흐름에 따라 플레이어에게는 난관이 닥쳐온다.

첫번째 난관은 행성 게아(Gaea)와 레아(Rhea) 생물체들의 공격이다. 언제부턴가 양 행성의 생물체들이 인간에게 호전적인 반응을 보이기 시작하더니, 급기야는 식민지 공격을 개시한 것이다. 이에 대해 두 행성의 지사들은 플레이어에게 도움을 요청할 것이다. 이를 해결하는 방법은 여러가지가 있다.

1. 기술 개발을 서둘러서 방어막(force field) 생성기를 각 식민지별로 하나씩 설치하는 것이다. 그러나 이는 식민지를 100% 방어하지는 못하며, 이를 유지하기 위해 많은 자원이 필요하다.

2. 생물학을 집중적으로 연구하여 세균 무기를 만드는 것이다. 그러나 세균 무기의 부작용으로 게아, 레아 두 행성의 주민들도 피해를 입게 되며 이를 치료하기 위해 연구 단지를 더 많이 건설해야 한다.

3. 생물체들을 공격적으로 만드는 전파의 근원을 잡는 것이다. 두 행성의 각지에 설치된 파이론(pylon)에서 나오는 전파가 생물체들의 공격 본능을 부추긴 장본인이다. 이를 파괴하면 문제는 근본적으로 해결된다.(전파 발신 위치를 파악하는 것에 대해서는 과학 기술 고문과 군사 고문이 조언 해 준다) 두번째 난관은 행성 크로누스(Cronus)에 근거지를 두고 있는 외계 종족 엠파이언트(Empiant)와의 충돌이다. 그들은 플레이어측보다 훨씬 진보된 과학기술을 보유하고 있으며, 플레이어가 행성 크로누스의 궤도상에 우주정거장을 설치하면서 마찰이 빚어진다. 초반에는 이들과의 전쟁이 불가피하다. 이들은 플레이어에게 모종의 메시지를 보내오지만, 플레이어는 이를 해독할 수 없다. 기술 개발을 서둘러서 해독기를 개발해야 한다. 그리고 엠파이언트(Empiant)들이 플레이어에게 보내는 메시지를 주의깊게 살펴라. 그들과의 관

외계인의 요새

게임결과

Disastrous Loss	비참한 패배로써 처음부터 다시 시작해야 한다
Marginal Victory	최소한의 승리로써 식민지가 간신히 명맥만을 유지하고 있다
Tactical Victory	식민지가 어느 정도 스스로 운영된다
Grand Tactical Victory	식민지가 외부의 자원 공급없이도 스스로 운영된다
Operational Victory	식민지가 번영하고 잉여 생산물이 쌓인다
Grand Operational Victory	다수의 식민지가 충분한 자원을 확보하고 번영한다
Strategic Victory	탁월한 승리로써 다른 항성계에도 식민지를 건설할 수 있다
Grand Strategic Victory	최상의 승리로써 베타 카엘리의 대부분을 지배하는 권력을 장악한다

계를 이끌어 나가는 방법은 두가지가 있다.

1. 그들의 경고를 묵살하고 전쟁을 계속하는 것이다.

이는 매우 위험한 선택이다. 그들의 과학 기술은 플레이어보다 훨씬 앞서 있으므로 플레이어는 큰 희생을 각오해야 한다.

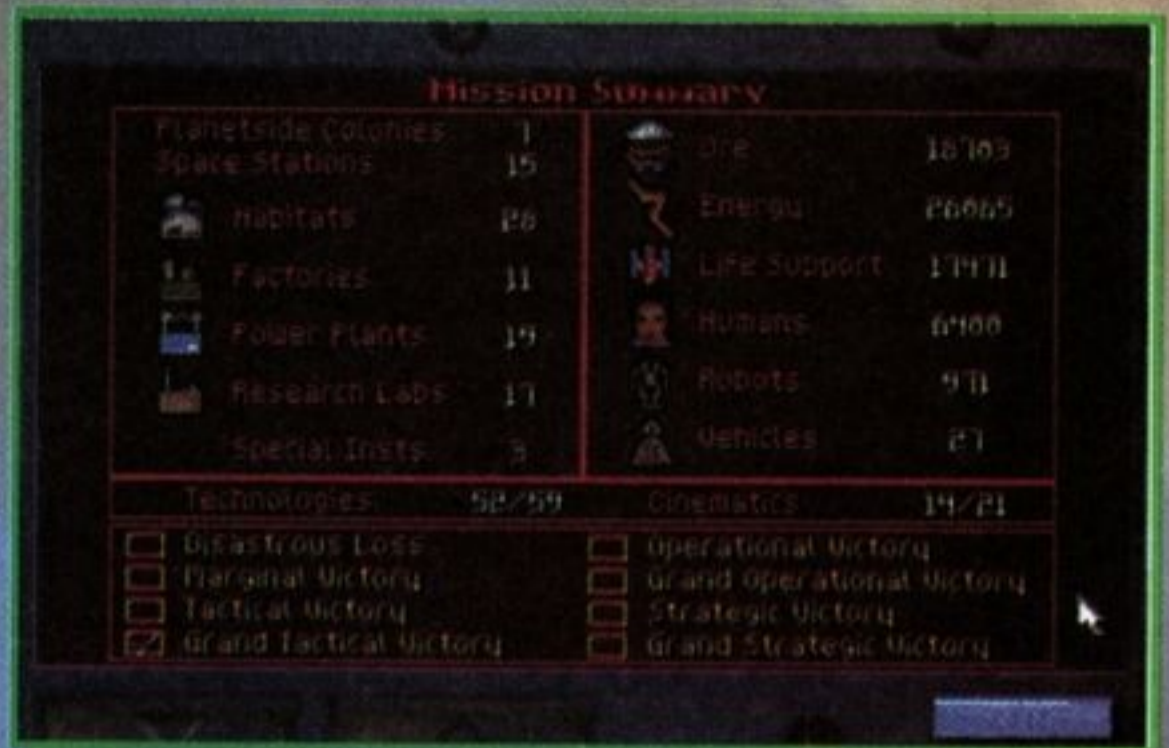
2. 그들의 경고를 신중하게 고려하여 더이상의 충돌을 피하려고 노력한다면, 그들로부터 평화 협정의 제의가 들어온다. 그러면 이를 성사시키는데 필요한 시설을 만들기 위해 과학 기술을 속히 개발한다. 평화 협정이 성공하면 위기는 모두 넘긴 셈이다.

세번째 난관은 자연 재해이다. 간혹 행성의 연쇄적인 폭발, 유성의 충돌 등으로 인한 자연 재해가 발생하고 이는 플레이어의 식민지에 크고 작은 손실을 안겨준다. 이를 최대한으로 막는 방법은 과학 기술의 부단한 개발 뿐이다. 게으른 자는 이 게임에서 승리할 수 없다.

플레이어가 어느 정도의 단계를 거치면 게임 결과가 도표로 요약되어 나타난다. 결과는 모두 8가지로 나뉜다.

승리를 위한 힌트와 팁

초기 단계

식민지 개발 단계에서는 광석, 에너지, 생명유지물 등의 자원이 매우 중요하다. 이러한 것들은 행성 표면을 탐사해서 획득하거나 칼립소호에서 조달한다. 어느 정도 식민지 개발이 진행되면 각 생산 시설을 균형있게 건설하여 식민지가 외부로부터의 자원 공급없이도 운영될 수 있도록 한다.

식민지

시설물의 기본은 거주 단지이다. 식민지를 건설할 때는 항상 거주 단지부터 세우도록 한다. 게임 초반에는 식민지의 무리한 확장보다는, 소수의 식민지를 집중적으로 개발하는 것이 좋다.

비행 셔틀

각 식민지별로 최소한 한대 이상의 셔틀을 주둔시키도록 한다. 식민지의 생산력이 높아지면 셔틀을 충분히 생산하여 앞으로의 난관에 대비한다.

과학기술 개발

천문학, 화학, 지질학, 생물학, 수학, 전자, 물리학 등 7분야의 과학 기술을 균형있게 발전시켜야 한다. 과학 기술을 증대하는 방법은 두가지가 있다.

1. 연구 단지를 건설하여 각 분야에 대한 연구를 수행함으로써 과학 기술을 축적한다.

2. 행성 표면을 순찰할 때 자원들과 함께 얻을 수도 있다.

식민지 점검

습관적으로 colony manager에서 식민지들의 상태를 점검해야 한다.

우주정거장 건설

가능한 한 각 행성의 궤도마다 우주정거장을 건설하여 중간 보급기지의 역할을 수행케 한다. 베타 운석 지역 (Beta Ast- roid)을 탐색하기 위해서는 행성 아레스(Ares)에 우주정거장이나 식민지를 건설하는 것이 좋다. 행성 헤르메스(Hermes)는 지정학적 위치가 좋고(중앙에 위치), 자원이 풍부하다.

생산 시설 업그레이드

기회가 있을 때마다 각 생산 시설들을 업그레이드해야 한다. 등급이 높아진 생산 시설은 보다 효율적으로 대량 생산을 가능하게 해준다.

하나의 식민지에 건설할 수 있는 시설물은 총 16개이다. 시설물을 건설할 때 자원 균형을 충분히 고려하자.

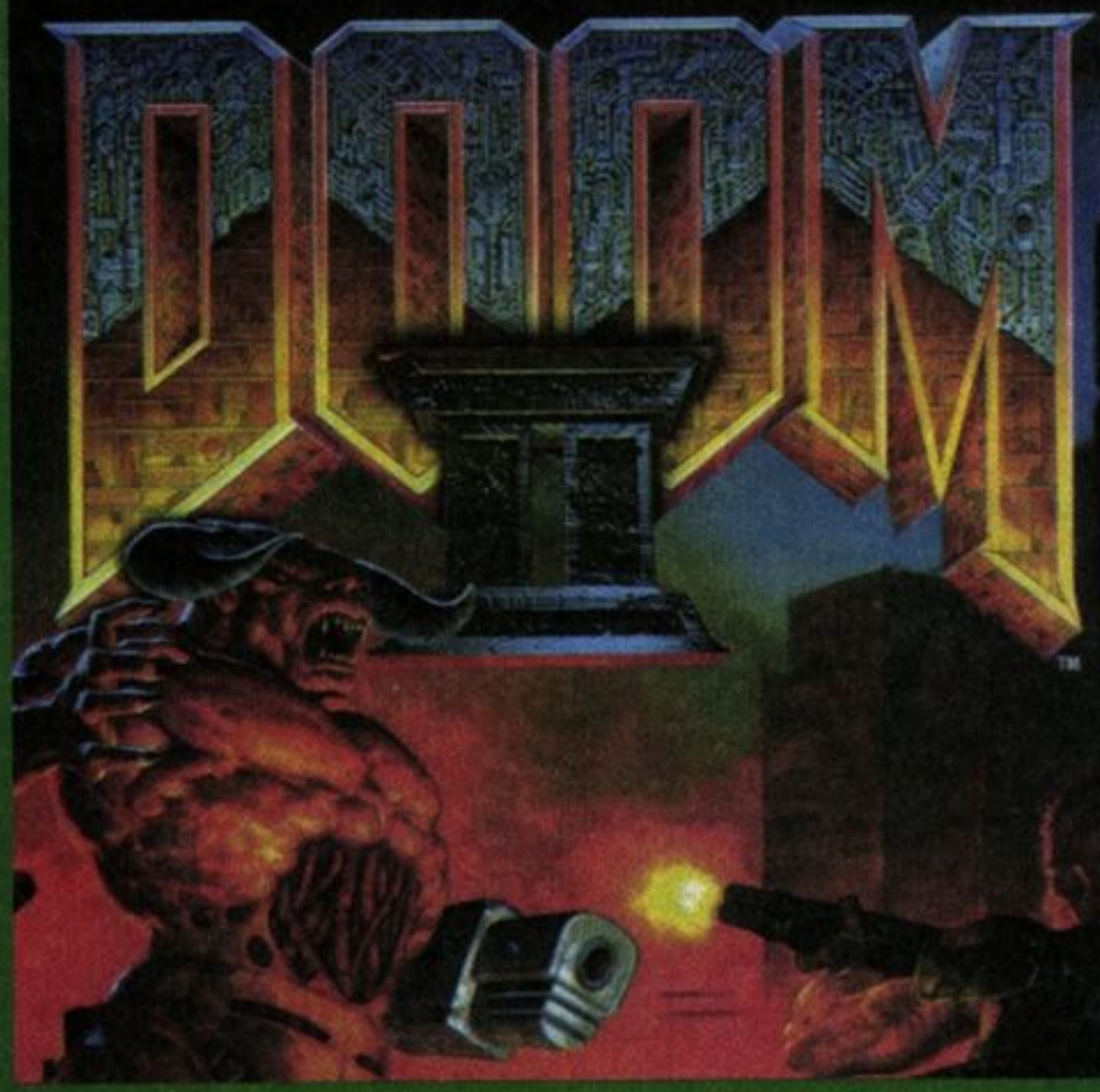
정보 체크

PDA에서 정보를 확인하는 습관을 들이는 것이 좋다.

시간 흐름 조절

시간의 흐름을 적당히 조절하자. 너무 빠르면 사태가 걷잡을 수 없이 빨리 돌아가고, 너무 느리면 지루하다. 적절한 속도는 4~5 정도가 좋다.

둠 II (DOOM II)

■ **제작사** : id 소프트웨어
■ **장 르** : 3D 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드, 미디
입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
■ **발매일** : 미정
■ **가 격** : 미정
■ **문의처** : (주)쌍용(02-270-8434)

이곳이 바로 지옥… 살아남기 위해 놈들을 박살내야 한다

몇년전 몇몇 사람들이 모여 고전적 역사를 지닌 울펜슈타인(wolfenstein) 성에 기초를 둔 게임을 만들기로 합의했다. 1인칭 관점으로 플레이어가 좁고 복잡한 미궁 속을 통과하는 과정을 그리기로… 고대 울펜슈타인 성은 전지역에 걸쳐 악명을 떨쳤으며 계속적으로 전쟁의 역사를 만들어낸 곳이기도 하다. 이와 같은 맥락의 기초 지식과 본능을 이용하여 첫 번째 둠(Doom)이 만들어졌다. 그 기본적인 이야기는 다음과 같다.

플레이어는 데몬(Demon)에게 점령당한 지구 기지에 어떤 사태가 발발했는지 조사하기 위해 파견된다. 총기를 발사하고 피하는 동작들이 둠의 법칙이다. 플레이어는 지옥 깊숙한 곳으로부터 출몰한 물체들의 강력한 저항을 경험한다. 결국, 게임을 통해 이들과 우열을 가리는 마지막 순간을 맞을 것이다. 플레이어는 중무장한 우주 기병단의 일원으로서 지구 표면에 첫발을 내디디게 되며 그는 지구에 파견된 유일한 인물이자 화성 기지에서의 혼란을 평정했던 영웅이기도 하다.

플레이어는 화성에서의 임무를 매우 성공적으로 수행해냈다는 평가와 함께 이에 상응하는 보상과 연금을 보장받았다.

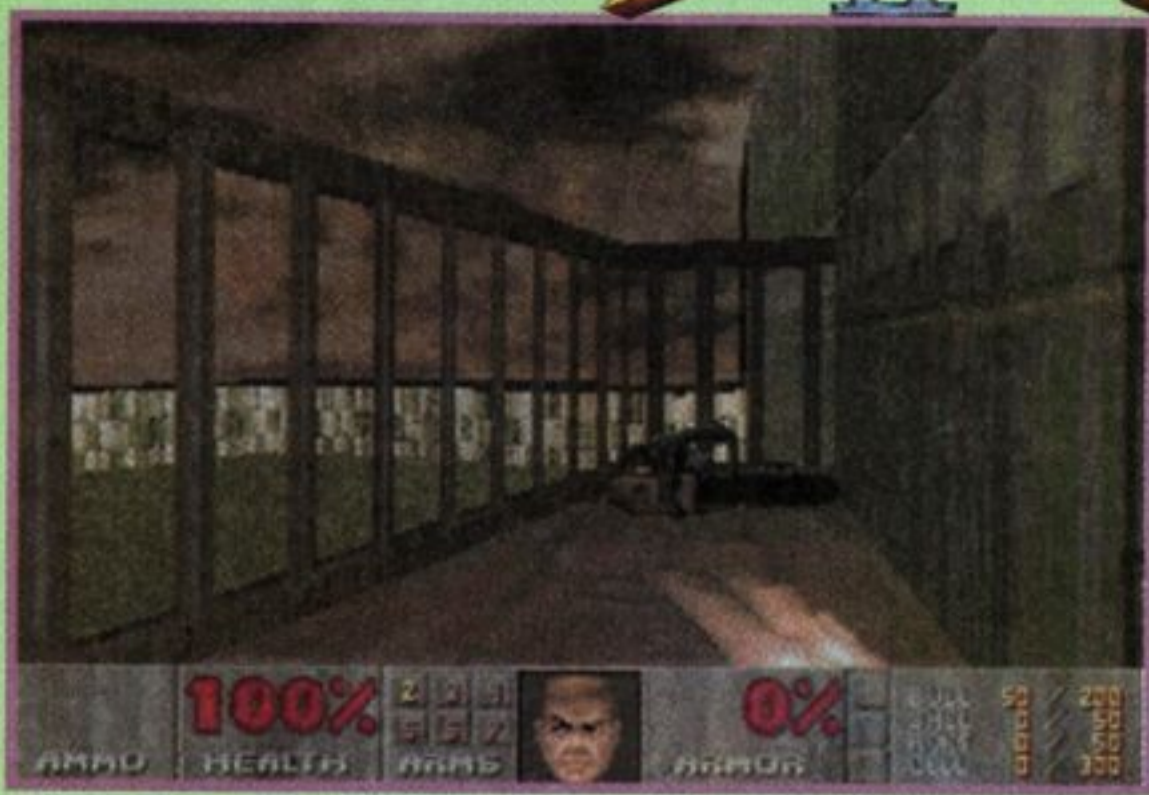
지구에 도착했을 때 플레이어 앞에 펼쳐진 도시들은 자욱한 화염 속에 가려져 있다. 사람들은 무엇인가에 쫓기듯 도망치며 비명을 지른다. 그러나 당혹감도 잠시 뿐, 플레이어는 믿음직스러운 양팔을 휘둘러서 적을 제압한다. 그러나 그 물체가 전에 화성에서 제거한 바 있는 종류임을 알아차렸을 때 플레이어는 매우 놀란다. 그 괴물들이 다시 지구까지 쳐들어온 것이다.

대부분의 인간이 사라졌다. 그러나 여기저기에 아직도 몇몇 시민들이 살아남아 있다. 파견된 대원들은 시민들을 구할수 있는 유일한 방법은 이들 모두를 우주 비행선에 싣고 이곳을 떠나는 것이라는 결론을 내린다. 세부적인 사항을 제외하곤 아주 훌륭한 계획이다.

지구상의 유일한 지상 기지가 방금 데몬들에게 점령을 당하였다. 수비대는 몇몇 기동대를 이착륙을 시도하는 비

행선 보호를 위해 파병하였다. 남아있는 군대는 지옥의 막강한 군사력 앞에서 대항할 힘조차 없다. 물론 플레이어는 제대하기를 원한다. 하지만 인간이 살아남을 수 있는 유일한 희망이 플레이어에게 달려있다. 전에도 이러한 임무를 완벽하게 수행한 바있고 또 플레이어에게는 이 일을 할 수 있는 능력이 있다. 데몬은 플레이어가 이곳에 왔다는 사실을 알고 있다. 그들은 플레이어가 초전에 그들을 저지시킬 수 있는 인물이라는 것도 알고 있다. 그러나 데몬들은 결코 굴복하지 않을 것이며 그들의 야망을 포기하지도 않을 것이다.

플레이어는 초강력 병기들을 장비한다. 샷건과 맨주먹을 이용하여 죽음의 게임을 시작한다. 다른 필요한 부품들은 직접 찾아야 한다. 기존은 둠과 같이 플레이어는 체인건, 샷건, 로켓 발사기, 플라즈마 건 그리고 BFG9000 등으로 무장한다.

또한 한방에 모든 기지를 휩쓸어버릴 수 있는 위력의 전투용 샷건을 장착한다. 이러한 무기 이외에 의료기구들 역시 직접 찾아야 한다. 방사복은 지옥의 높은 방사능 수위와 광폭한 무리들로부터 플레이어를 보호해주고 플레이어로 하여금 어떠한 위험 상황에서도 구애받지 않고 자유롭게 움직일 수 있도록 해준다.

물론, 지옥의 군사력 역시 매우 막강하다. 이전의 소총과 장총을 가진 인간들을 다루는 대신 당신은 체인건을 가지고 있는 코만도와 겨루어야 한다. 카코데몬들과 로스트 소울들은 무시무시한 고통을 안겨주는 구성체들로써 그 힘은 매우 막강하며 공격을 위해 수많은 적들을 풀어 놓는다.

맨큐비와 아크 빌은 플레이어가 사이버 데몬들에 대항하여 치루는 전투의 쓴맛을 보게 만든다.

치명적인 복병들과 소름끼칠 만큼 무시무시한 덫들, 그리고 더 많은 데몬들이 여기저기에서 출몰한다. 다음에 적들에 관한 몇가지 정보들이 실려 있다.

적들을 무찌를수 있는 몇가지 지식과 정보들을 철저히 알아두어야 살아남을 것이다.

적에 관한 정보

게임을 시작하기 전에 몇가지 기본적 원칙들에 관한 충분한 이해가 필요하다. 우선, 다양한 적에 대비한 완벽한 전략들이 수립되야 한다. 로케트 발사 살상 반경이라든지 난이도의 차이 등은 공격 결과에 영향을 미칠 수 있다. 이러한 경우, 플레이어는 죽었을 것이라고 판단하던 데몬들에 의해 최후를 맞을 수도 있다.

둘째, 근접 전투 반경과 사슬톱의 반경 내에 있는 적들에 대한 근거리 사격 범위는 15AF보다 작다. 근거리 사격 반경은 20과 100AF 사이에 해당한다. 중간 사격 반경(안전상 최상의 거리)은 100과 300AF에 해당한다. 원거리 사격 반경은 중간 사격 반경 너머에 있는 모든 것들에 해당한다. 이러한 방법은 주위에 대한 간단한 식별이나 동태를 살필 때 필요하다.

셋째, 가장 난이도가 높은 단계에서는 총격의 스케일이 매우 커진다. 다음의 전략들은 특별히 둠 I 에 익숙한 플레이어를 위한 것이다. 결국 아래에 있는 힌트 사항은 둠 I 이 매우 간결하고 모든 목표물들에 대한 조준과 완벽한 적중률을 지니고 있음을 지적하고 있다. 거의 모든 것이 사실에 가깝다.

게임상의 전투는 주위를 뛰어다닌다든지 집에서나 사무실 등에서 비명소리가 울려퍼지는 가운데 목표물들에 대한 무작위 총기 난사 등으로 이루어져 있으며 너무 많이 죽임을 당하지 않도록 배려하였다. 물론, 이 공략 가이드는 우리가 마치 둠 Ⅱ 게임을 할 때 제임스 본드와 같은 절대적 확신을 가지게 할 수도 있지만, 게임을 진행하는 동안 우리들은 수십번씩 비명을 지르고야 말 것이다.

포머 휴먼 마린 (Former Human Marines)

소 개 : 몸에 핏자국이 난 인간 군인으로 매우 혼란스럽게 이곳 저곳을 서성거린다.

공격 능력 : 권총을 이용한 근접사격형. 마치 근시안의 정신병자처럼 총을 난사한다. 그러나 그들이 무리를 지어 있을 경우에는 무시할 수 없다.

방어 능력 : 매우 저조하다. 슈퍼 샷건(Super shotgun) 앞에서는 바람 앞의 건초 더미처럼 쓰러져 버린다.

추천 기술: 그들은 살려둘 가치가 있다. 적군으로부터 날아드는 총탄을 막아주는 역할을 하기 때문이다. 그들이 무리를 지어 있을 경우는 매우 위험하다. 도망칠 때 걸림돌이 되기 때문이다.

특별 사항 : 이들과의 만남은 각 단계별로 빈도차가 급격하다. 그러나 일반적으로 나중 단계에서는 그 수가 줄어든다. 그들은 매우 작기 때문에 매복 장소에서 주로 출몰한다.

샷건 써전트 (Shotgun Sergeants)

소 개 : 앞에서 소개된 마린들보다는 다소 안정적인 모양새를 하고 있다.

공격 능력 : 그들의 새로운 샷건(shotgun) 발포수와 정확도는 놀랍게 향상되었다. 발포하는 총알을 피할 수도 있지만 매우 뛰어난 저격수이자 추적자임을 항시 기억하자.

방어 능력 : 집중 사격에 약하다.

추천 기술 : 빨리 제거하라. 특히 몇몇이 함께 펼치는 교차 사격이 뛰어나다. 기억해둘 점은 그들은 쉽게 흩어진다. 카코데몬(Cacodemon)과 써전트(Sergeant)가 동시에 등장했을 때 써전트를 먼저 날려버려라. 그것이 밀려드는 포화를 제거하는 쉽고 빠른 방법이다.

특별 사항 : 일반적으로 단체로 몰려 다닌다. 높은 단계에선 마린(Marine)군단들은 병기의 주요한 원천이 되기도 한다.

포머 코만도 (Formar Commando)

소 개 : 체구가 좋고 피비린내 나는 인간. 그 들 의 체인건(Chaingun)에서 총알이 난사될 때마다 뒤틀어진 얼굴에서 희열이 감돈다.

공격 능력 : 각 개인의 돌파력은 그리 강하지 않지만 이들이 바로 '발파 비율'의 관점을 창출한 장본인들이다. 그들 가까이에서 4초 이상을 머무르면 다윈의 진화론을 입증할 수 있을 것이다.

방어력 : 다른 인간 동료들과 달리 약간의 응징에 저항할 수 있다. 슈퍼 샷건(super shotgun) 조준에 능하며 중무장 폭약을 사용한다.

추천 기술 : 그들 곁에서 오래 머무르지 말라. 데몬의 밥이 될 우려가 있다.
불행히도 그들의 파워는 맹포격을 가해도 별 효과를 거두지 못 한다.
슈퍼 샷건을 사용하라. 만약 장거리 사격권에서 이들을 발견하면 숨을 곳을 찾도록 하자. 그리고 로케트 1~3발 정도면 처치할 수 있을 것이다. 그러나 그 이상의 것은 단지 로케트탄을 허비하는 일이다. 한가지 재미있는 사실은 또 다른 무리 사이를 지나쳐 달리는 것이다.
코만도가 플레이어의 후방에 총격을 가하는 동안 다른 괴물들을 흥분하게 만들 것이다.

특별 사항 : 기존 마린들과는 달리 외떨어진 곳에서 발견된다. 이들과 맞붙게 되는 곳중 가장 최악의 조건을 갖춘 장소는 달아날 곳이 없는 아주 좁은 공간이다. 높은 기둥이 있는 곳이나 작은 바위턱, 돌출된 수용소, 저격이나 근접 사격이 힘든 지역에 존재한다.

임프(Imps)

소 개 : 가시로 뒤덮힌 원숭이 인간의 모습. 공기 흡입 장치를 장착했으며 황금빛 털이 나있고 입에서는 불덩이를 뱉어낸다. 매우 신경질적으로 이곳 저곳을 뛰어다닌다.

공격력 : 둠 I 보다는 조금 강력해졌으나 아직도 많이 미흡하다. 불덩이의 속도는 매우 느리기 때문에 피하기 쉽다. 설사 그들이 불덩이로 어떤 목표물을 맞춰도 그 위력은 크지 않다. 접전시에는 다소 위협적이지만 크게 우려할 필요는 없다.

방어력 : 임프들은 둠의 TIE 전사들로 그들을 제거하는 것은 플레이어들의 필수 과목이다. 무엇으로든 그들을 제거하라. 큰 전투시엔 그들을 가장 나중에 피하라.그들의 존재는 큰 위협이 되지 못하기 때문이다

특별 사항 : 수는 많지만 귀찮은 존재에 불과하다.

데몬(Demon)

소 개 : 아주 친숙한 핑크빛 거인 불독. 단지 뛰고 놀 뿐이다.

공격 능력 : 조준력이 없어 공격력은 아주

저조하다. 가까이 다가가면 그들은 다른 것들보다도 더 많은 피해를 줄 수 있다. 특히 측면 기습을 하는 경향이 있다. 그리고 몇몇이 단체로 공격하기도 한다.

방어력 : 거칠고 강한 동시에 동작 또한 빠른 편이다. 그들을 명중시키는 것은 매우 힘들다. 왜냐하면 플레이어는 약 60ph 정도로 뒤로 움직이기 때문이다.

추천 기술 : 가까이 가지 말자. 가능한 한 멀리 도망가라. 데몬들은 개와 흡사한 존재로 제한된 두뇌 용량을 갖고 있다. 충분한 거리를 두고 피하면 이곳 저곳을 두리번거릴 것이다. 총격을 가할 때는 조준이 아주 정확한 경우에만 효과가 있다.

이들을 공격할 때는 체인건을 사용하자. 최상의 전략은 아주 제한적인 지역에서만 가능하다. 좁은 지역에서 체인건을 제거한 후 이들을 하나씩 처치하라. 그들은 틈날 때마다 120 정도의 비율로 측면 공격을 시도한다. 그러므로 이들을 감시하기 위해서는 90회 이상을 회전해야 한다.

특별 사항 : 매우 뛰어난 매복 기술을 갖고 있으며 한꺼번에 무리를 지어다닌다. 한마디로 이들은 폭도들이다. 만약 플레이어가 도망치면 그들의 집중 정도는 미약해진다.

스펙틀(Spectre)

소 개 : 거대한 개. 눈에 보이지가 않는다. 말하자면 데몬 같은 양상을 띤 존재이다.

공격력 : 가까운 곳에서는 위험하며 어떠한 사격도 소용없다.

방어력 : 매우 빠르고 거칠다. 눈에 보이지 않으므로 정확한 사격을 하기 어렵다.

추천 기술 : 이들은 일반적으로 데몬들과 같은 상황에서 조우하게 된다. 그들은 가끔 방호물로써 이용되기도 하나 단지 복병들일 뿐이다. 어떤 스펙틀은 좀더 강력한 물체 앞에 위치하며 이러한 것은 높은 주인에게 그들이 바치는 것이다. 어둡고 혼잡한 지역을 조심하라.

카코데몬(Cacodemon)

소 개 : 거대한 가스 주머니로부터 포탄이 분출해 나온다. 그러나 그것들은 쉽게 피할 수 있다. 이들의 근거리 접전 능력은 굉장하다. 이들의 크기는 매우 거대하기 때문에 정확한 공격 범위를 포착하기가 매우 어렵다.

방어력 : 이들이 토해내는 죽음의 포탄은 매우 강력하다. 포탄 2개로 체인건의 화력을 완전히 말소시킬 수 있다.

추천 기술 : 카코데몬은 2가지 전략 사항에서는 위기에 처한다. 매우 밀집된 좁은 통로나 입구 등에서는 탈출할 장소를 찾지 못한다. 넓은 지역에서만 자유로이 활동할 수 있다. 가능하면 그들을 좁은 지역으로 끌어들여라. 다른 전략은 가능한 많은 양의 포격을 가하는 것이다. 이때 부근에 있는 다른 적들에 대한 경계를 잊지 말아야 한다.

특별 사항 : 이들을 속여 다른 적들과 싸우게 할 수 있다. 다른 괴물들을 그들의 사격권 안으로 유도하자.

페인 엘리멘탈 (Pain Elemental)

소 개 : 카코데몬의 먼 친척으로 마술처럼 몸체를 부풀릴 수 있다. 이들의 거대한 힘은 이들 조상들로부터 물려받은 것이다.

공격력 : 페인 엘리멘탈은 이들 스스로 엄청난 위력을 발휘하지는 못하나 이들로부터 나오는 자손들은 큰 문제를 일으킬 수 있다.

방어력 : 이들을 물리치는 것은 카코데몬을 물리치는 것보다는 다소 쉽다. 그러나 그들에게 완벽한 사격을 가하는 것은 매우 어렵다. 주위를 항상 감싸고 있는 구름 성분 때문이다. 게다가 그들은 로스트 소울들을 내뱉어 맹공을 가해 온다. 결국 페인 엘리멘탈 군단으로부터 3개의 로스트 소울들이 나올 수 있다는 말이다.

추천 기술 : 즉시 그들을 제거하지 않으면 로스트 소울들을 만들어 낸다. 불행히도 이들을 제거할 수 있는 최상의 방법은 이들을 향해 자살을 기도하는 것이다. 로케트로 그들을 제거하면 로스트 소울들을 만들어낸다.

특별 사항 : 이들은 그들의 사촌인 카코데몬들 주위에서 발견된다. 그들은 전투시 지원군으로써 작은 조직들에게 도움을 준다.

로스트 소울(Lost Souls)

소 개 : 몸체가 없는 비행 두뇌체.

공격 능력 : 도망칠 수 없도록 방해한다. 한가지 경고할 것은 그들은 눈에 보이지 않게 플레이어의 뒤를 배회하다가 공격한다는 점이다. 또한 그들은 어떤 피해라도 꿋꿋이 견뎌낸다.

추천 기술: 이들이 접전 지역을 완전히 감싸지 못하게 하라. 가장 좋은 방법은 높은 비율의 플라즈마건이나 체인건을 이용한 강력한 사격이다. 플라즈마건은 2가지 이유에서 최선책이다. 첫째 체인건보다 강력한 효과를 볼 수 있고, 둘째로 그들의 약점인 두뇌 부분을 효과적으로 공격할 수 있기 때문이다.

특별 사항 : 이들은 페인 엘리멘탈없이는 존재할 수 없다. 페인 엘리멘탈들을 없애서 자식인 로스트 소울들이 존재할수 없도록 하라.

레버넌트(Revenant)

소 개 : 키가 크고 등 뒤에 두개의 로켓 발사대를 장착하고 있다. 항상 흥분한 상태이다.

공격력 : 엄청난 로켓을 쏘아대지만 그 로켓들은 명중률이 낮다.

방어력 : 움직임이 아주 느리므로 쉽게 목표 대상이 될 수 있다. 그들을 결합시키는 도관은 쉽게 떨어져 나간다.

추천 전략 : 즉각 철수하라. 불가능하다면 그들을 명중시킬 수 있도록 하라. 정확한 로켓을 사용할 수 없다면 플라즈마건을 이용한 집중 맹공을 가하여 무찌르자. 그들이 쏘아대는 로켓은 쉽게 피할 수 있다. 그들 뒤에서 재빠르게 움직이는 것이 문제이다.

특별 사항 : 고맙게도 이들의 수는 아주 적다. 이들은 자신들에게 유리한 지역(큰 공간)에서 나타나는데 가끔씩 수용소나 다른 저격수 위치에서 발견되기도 한다. 다른 적들과의 접전으로 정신없을 때 이들의 매복을 경계하라.

헬 나이트(Hell Knight)

소 개 : 이들은 베론들보다 어두운 피부색을 가지고 있다.

공격력 : 이들의 녹색 폭탄은 매우 민첩하며 수가 많다. 그러나 이들 자신은 움직임이 둔해서 피하기 쉽다.

방어력 : 3~4개의 연발 로켓을 갖고 있으며 다른 큰 물체들과 마찬가지로 체인건의 화력으론 처치 곤란이다.

추천 기술 : 이들을 너무 두려워하지 말라. 능력은 높지만 이들을 고립시키기도 매우 쉽다. 주요한 행동 지침은 그들이 나이트인지 베론인지 구분하는 것이다. 혼잡한 전투시에 이들을 잠시 홀로 남겨두면 이들은 자주 다른 데몬들에게 타격을 주기도 한다. 일단 아무 것도 남아있지 않다면 공격용 샷건을 이용하여 그들을 제거하라.

특별 사항 : 이들은 베론처럼 보이는 특징을 갖고 있다. 그러나 그들은 대개 좀 더 작은 데몬들을 이끌고 그들 주위에 존재한다. 일반적으로 매복해 있지만 매복 거리가 가까울 경우에만 위험하다.

맨큐비(Mancubus)

소 개 : 이들을 적대시하지 말라. 그렇다고 이들의 등 뒤에 있는 기관포를 우습게 여겨서도 않된다.

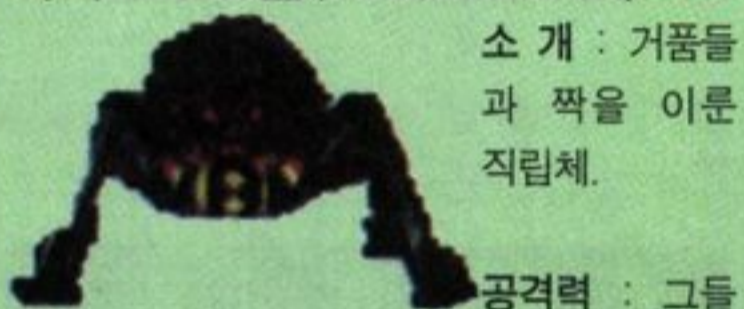
공격력 : 그가 갖고 있는 기관포는 플레이어를 완전히 넉다운시킬만한 능력이 있다. 게다가 그들은 엄청난 발포율을 가지고 있고 대개 한방은 목표물을 향하여, 나머지 한방은 측면 공격을 한다.

방어력 : 이들은 3~4개의 연발 로케트로 유명하다. 이들의 느린 움직임은 목표물이 되

기도 한다.

추천 기술 : 큰 전투에서 이들을 아주 빨리 없애라. 한 구역에 중점적으로 투하하는 그들의 발포량은 엄청나다. 베론이나 나이트와는 달리 이들의 발포 방식은 예측할 수 없다. 고도의 무기나 넓은 사격 거리를 가진 로켓을 사용하라. 분리된 측면에 두지 마라. 교차 사격이 매우 치명적일 수 있다.

특별 사항 : 그들은 매복 상태나 큰 스케일의 전투에서 발견할 수 있으며 단독으로 혹은 무리를 지어 나타나기도 한다.

아라크노트론(Arachnotron)

소 개 : 거품들과 짝을 이룬 직립체.

공격력 : 그들의 플라즈마 포탄은 피하기 어렵고 엄청난 피해를 준다.

방어력 : 이들은 3~4개의 로켓을 장착한 물체다. 그러나 체인건으로 이들을 꼼짝못하게 할 수 있다.

추천 기술 : 체인건을 사용하라. 큰 전투시 이들이 근접해 있을 경우 빨리 그들을 제거하라. 그들 가까이 머무르지 말라.

특별 사항 : 이들은 단독으로는 거의 나타나지 않는다. 대신 3~5마리 정도 결합을 이룬 채 발견된다. 다른 적들은 거의 그들에게 접근하지 않는다. 왜냐하면 그들의 위험천만한 발포 습성 때문이다.

지옥의 베론 (Baron fo Hell)

소 개 : 가장 크고 오래된 지옥의 나이트.

공격력 : 그들의 화력은 헬 나이트보다 좋다.

방어력 : 웬만해서는 잘 죽지 않는다. 그러므로 성능이 낮은 무기를 사용하는 것은 오히려 더 일을 그르칠 수가 있다.

추천 기술 : 지그재그 방식의 공격은 이들을 죽이는데 효과적일 수도 있다. 가능한 많은 양의 에너지를 이용하여 이들을 공격하라. 그 외 체인건과 같은 무기들은 무용지물이다.

특별 사항 : 고맙게도 이들은 무리를 지어다니지 않는다. 이들이 무리를 지어다니게 되면 아주 큰 무리를 이루며 파급 또한 엄청나다. 베론은 대개 많은 무리들 뒤에 위치하기도 한다. 그들의 매복법은 둠Ⅰ 으로부터 나온 것으로 둠Ⅱ 에서도 마찬가지로 다루기가 매우 힘들다.

아크 빌(Arch-Vile)

소 개 : 지옥의 고위급 사제. 죽을 때 또 다른 데몬들을 만들어 내지는 않지만 이들의 위력은 플레이어를 죽음으로 몰고 갈 만큼 엄청나다.

공격력 : 화염 공격은 극도로 치명적이다. 그들은 병기를 파괴하고 잠깐동안 시야를 마비시키며 플레이어를 공격해 온다.

방어력 : 매우 동작이 빠르며 좁은 지역 내에 존재한다. 이들의 수는 그리 많지 않지만 죽이기는 매우 어렵다. 게다가 그들은 주위에 군대를 두고 있어 명중시키기 곤란하다.

추천 기술 : 아크 빌이 죽을 때까지는 아무것도 하지 말라. BFG를 사용하여 이들을 공격하는 것은 효과적이다. 그의 총격을 피하는 유일한 방법이 있다. 시선을 피하는 것이다. 아크 빌의 무서운 화염이 사라질 때까지 기둥이나 벽 뒤로 달린 다음 코너를 돈다. 완벽한 사격이 불가능하다면 시체 쪽으로 유인한 후 플라즈마건으로 사격을 퍼부어라.

특별 사항 : 이들은 수적으로 매우 드물다. 그들은 자주 여러가지 타입의 다른 군단들과 함께 나타나기도 한다. 한가지 재미있는 사실은 이들은 다른 데몬들에게 성을 내기도 하며 그들을 죽이기도 한 다.

스파이더 마스터 (The Spider Mastermind)

소 개 : 둠Ⅰ 에서부터 등장한 악당. 크기가 엄청나다.

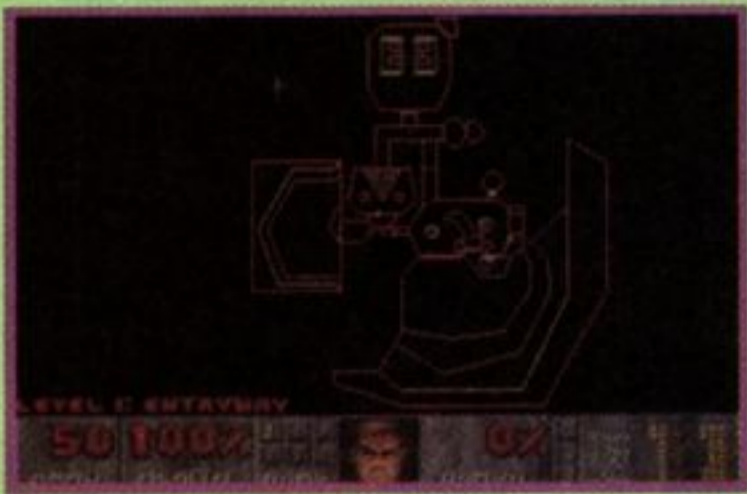
공격력 : 그들이 사용하는 총기는 다른 병기들을 조각조각 파괴한다. 물론 이 총격을 피할 수는 있지만 그 화력을 가히 엄청나다.

방어력 : 죽이기가 거의 불가능하다. 그들은 플레이어가 갖고 있는 거의 모든 무기와 병기들을 갖고 있고 BFG와 수십톤에 해당하는 로켓까지 지니고 있다.

추천 기술 : 전혀 불가능한 경우에는 혼자서 이들을 따라 붙지 말라. 다른 데몬들이 이들과 맞붙게 하라. 만약 대항할 힘이 충분한 경우에는 이들의 크기를 줄일 수는 있다. 그렇지 않은 경우엔 계속해서 움직이며 가능한 모든 화력을 동원하여 사격을 가하라.

특별 사항 : 이들은 아주 특정한 지역에서만 나타난다. 어떤 경우에는 병기를 소비하지 않고서도 제거할 수 있을 때도 있다.

스테이지별 공략 가이드

레 벨 1
ENTERWAY(입구)

플레이어는 두 포머 휴먼을 쫓아버리고 플랫폼으로 뛰어들며 게임을 시작한다. 슈팅을 시작할 때 약간명이 코너 근처에서 나올 것이다. 플랫폼에서 시작하기 전에 등 뒤에 동력 사슬톱이 매어져 있나를 반드시 점검하자. 입구에는 전환이나 트릭이 많지 않다. 4명의 포머 휴먼이 플랫폼에 서있는 방에는 2개의 스위치가 있다. 우선 문과 가까운 곳에 있는 첫번째 스위치를 누르면 갑옷과 체력이 놓여 있는 비밀 구역이 열린다. 두번째 스위치를 누르면 플랫폼이 가라앉고 플레이어는 이 아이템들을 되찾을 수 없게 된다.

출구가 있는 방에는 임프들이 있어서 플레이어가 공격하지 않으면 먼저 공격해 올 것이다. 모든 임프들을 없애려면 탄환을 모조리 써야 할 것이므로 임프들의 주의를 딴 곳으로 끌도록 하고 가급적이면 동력 사슬톱을 이용하도록 하자.

레 벨 2
UNDERWAYS(지하홀)

플레이어는 일군의 포모 휴먼들을 손쉽게 제거할 수 있다. 마침내 플레이어는 플레이어의 왼편에 있는 넓은 공간에 오게 된다. 여기가 바로 플레이어가 결정을 내려야 하는 곳이다. 거기에는 중심 부분(플레이어가 달려나가기 시작해야 하는 부분)에 들어가지 전에 불러내야 할 많은 수의 괴물들이 있다. 빨간키를 잡기 전에 커다란 보호장비 보너스와 텔레포터가 있는 중앙룸의 비밀구역을 조사하라. 열쇠를 집으면 데몬들 속으로 잠겨들게 될 것이다. 자리를 잡고 샷건을 사용하도록 한다. 텔레포터는 플레이어를 시작 지점으로 되돌려주며, 빨간키를 이용하면 다른 공간으로 들어갈 수 있다. 플레이어는 게임이 진행되는 층으로 뛰어들어야 하는 지점에 오게 된다. 이전에 되도록 많은 임프들을 제거해야 하는데 가능하면 원형 소총을 이용하도록 한다.

레 벨 3
THE GANTLET (태형장)

여기는 태형장이다. 이 레벨의 시작은 곧바로 뻗어있는데 문을 열고 들어가 플로어 뒤의 임프들을 향해 총을 쏘도록 하자. 적들이 사라지면 뛰어내려 머리를 들고 주의깊게 계단을 살펴보자.

포머 휴먼들을 대량으로 쓰러뜨리는데는 전투용 샷건을 써라. 플레이어가 메가차지를 얻는다면 좀더 많은 포머 휴먼들과 써전트들을 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 플레이어의 다음 목적지는 임프들과 포머 코만도들로 가득 찬 커다란 물 웅덩이이다.

바로 태형장이다! 최소한의 소란만으로 여기를 통과하는 방법은 적들이 서로를 공격하게 하는 것이다. 엘레베이터를 타고 올라가 한발을 쏘고 다시 뛰어 내려온다. 총소리가 잠잠해지면 다시 뛰어올라가 남아있는 적들을 소탕하자. 포머 코만도들이 있나 잘 경계한다. 두개의 텔레포터를 찾는 것이 중요한데, 그중 어느 것도 위험하지는 않다. 오른쪽 첫 번째 것을 사용하도록 한다.

레 벨 4
THE FOCUS(포커스)

왼쪽에 있는 문을 아주 조심스레 열도록 한다. 거기에는 문 바깥쪽을 배회하는 온통 혼잡한 군대가 있고, 플레이어의 왼편으로는 많은 수의 군대가 개폐가 반복되는 플랫폼 뒤에 서 있다. 엽총이 비축되어 있는 구역으로 들어가는 문을 찾는데 지도를 이용하자. 최남단의 지역에는 구덩이가 있는데 여기에 한번 빠지면 빠져나오기가 어려우니 조심하자. 플레이어는 통로를 걸어내려가 파란키를 얻게 된다. 이 키를 집을 때 코너쯤에 임프 셋의 작은 복병이 있다. 서두르지 말고 전투샷건을 사용하라. 여기서부터 어디로 갈것인가의 플레이어의 선택은 명확하다. 파란키를 집고나서 파란문을 통과하여 포머 코만도를 제거해야 한다. 지도의 오른쪽 꼭대기 부분에 빨간키가 보일 것이다. 거기서부터 빨간문을 향해

가서 노란키를 줍도록 하자. 이때 복병에 주의하도록.

레벨 5

WASTE TUNNELS(쓰레기 터널)

체력이 약 5 정도로 내려가지 않았다면 비록 바로 앞에 수퍼챠지가 있더라도 줍지 않도록 한다. 나중에 필요하게 될 것이다. 가는 길에 있을 코만도와 써전트들의 복병과 더 많은 써전트와 코만도가 가로질러 보조를 맞추어 올 것을 예상하자. 시작되는 복도에는 임프들로 가득 찬 엘레베이터의 함정들이 있다. 복도의 끝부분은 엘레베이터 함정이 바로 앞에 있는 문이다.

임프들이 있는 안마당과 파란문이 있는 써전트와 스펙틀들의 구역을 청소해 버려라. 플레이어는 자신이 시작했던 홀 끝의 문 아래쪽 지역에서 임프, 코만도, 써전트들과 맞부닥치게 될 것이다. 임프, 코만도, 스펙틀들이 있는 이 저지대에서 플레이어의 왼쪽으로 좀 떨어져서 문이 있을 것이다. 저지대의 맨 끝에 도달하면 플레이어는 마린의 군대와 마주치게 된다. 이 쓰레기 터널에는 이미 언급된 모든 것들과 나이트들이 있음을 알아두도록 하자.

레벨 6

THE CRUSHER(분쇄기)

레벨 6은 분쇄기라고 불릴만한 이유가 있다. 시작하면서부터 적들과 메가챠지가 숨겨져 있는 미로같은 공간이 있다. 이 미로를 벗어나면 마스터 스파이더 뿐만이 아니라 임프와 데몬들로 가득 차 있는 큰방을 발견하게 된다. 엘레베이터를 타고 아래로 내려가 스위치를 오른쪽으로 돌리도록 한다. 그리고 재빨리 엘레베이터로 뛰어들어와 방의 왼쪽벽을 면하고 있는 꼭대기로 가도록 엘레베이터를 조종하자. 버튼이 작동되면서 양쪽벽이 튀어나와 마침내 마스터 스파이더를 죽이게 될 것이다. 엘레베이터가 꼭대기에 도달하면 왼쪽벽의 튀어나온 부분으로 달려가 점프를 하자. 그 스위치는 방의 엘레베이터를 작동시킨다. 임프 사이를 달려가 엘레베이터를 타고 벽을 벗어나 많은 물품들을 챙기도록 하자. 그런 후에 뒤돌아 위를 향한 나선 계단에 연결된 방들의 미로를 통과한다. 레버넌트 복병과 스펙틀 가드를 경계하자.

레벨 7

DEAD SIMPLE(살인마)

이전의 레벨들로 자만심이 생기진 않았는지? 한단계 나가면 플레이어는 죽음으로 가득찬 경기장인 여덟 맨큐비의 안마당으로 들어가게 된다. 주위를 빙빙 돌아보면서 시작하도록 한다. 이 레벨에서 잠시라도 움직임을 멈춘다면 플레이어는 토스트가 되버리고 말 것이다. 가장자리를 향해 소리를 지르면서 달려가 무기를 집는다. 플레이어의 처음 목표는 벽위의 4개의 스위치이다. 4개 모두를 누르면 여러개의 새로운 파워를 지닌 아이템이 중앙에 나타나는데 대부분이 체력과 관련된 것이다. 지체하지 말고 로켓 발사기를 장착한 맨큐비에 유의하도록 한다. 빠른 속도로 로켓포를 발사하는 맨큐비를 해치우고 기둥과 근처에 있을 다른 맨큐비들을 경계하라. 적들을 모두 해치운 후에 새로운 문제가 생긴다. 바로 여러마리의 아라크노트론들이다.

이 주변을 달리면서 적들이 중앙으로 모이도록 한 다음 로켓포를 발사해 적을 섬멸하자. 출구 스위치는 중앙의 기둥이다. 달리는 것을 절대로 멈추지 말라!

레벨 8

TRICKS AND TRAPS (속임수와 덫)

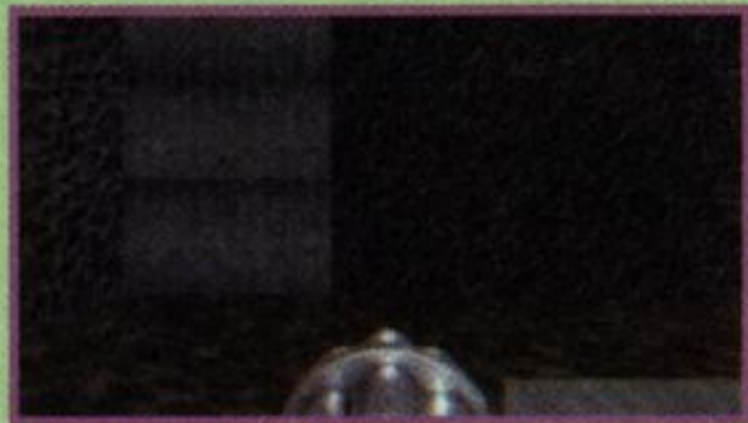
플레이어는 문이 여덟개가 있는 방에서 시작하게 된다. 바로 정면에 있는 문으로 먼저 들어가자. 거기에는 데몬의 복병이 기다리고 있지만 플레이어가 로켓을 가지고 있다면 데몬이 공격해오기 전에 먼저 해치울 수 있을 것이다. 이 임무가 완수되면 오른 쪽에 있는 다음 방으로 가라.(카코데몬들이 가득 있을

것이다) 홀의 끝에서 플레이어는 자신이 처음으로 지나왔던 방안의 탄알이 놓여진 매복 구역을 여는 장치를 발견할 수 있을 것이다. 플레이어는 그 방의 아이템들을 데몬들을 모두 없앨수 있을 만큼 저장하고 싶을 것이다. 다음은 플레이어가 시작한 지점의 정반대쪽의 문으로 가서 카코데몬과 그를 따라오는 헬나이트를 없애버리자. 방을 두개 더 지나서 플레이어는 이동하는 임프집단을 만나게 될 것이다. 키를 얻기 위해서 플레이어는 베론, 사이버데몬, 엄청난 수의 임프와 기사들 사이를 통과해야만 한다. 게다가 입구를 향해 달려야함을 명심하라.

레벨 9 THE PIT(구덩이)

플레이어는 진흙으로 둘러쌓인 플랫폼에서 이번 레벨을 시작한다. 플레이어 바로 앞에 있는 엘레베이터로 가서 꼭대기에 도달하면 코너를 돌아가기 전에 다른 쪽 플랫폼에 있는 임프와 써전트들을 해치우자. 여기를 조금 지나 플레이어는 앞으로 필요하게 될 버서크 팩을 발견할 것이다. 다음 코너의 위와 그 주위에 몇몇 맨큐비와 헬나이트를 포함한 복병이 있다. 그러나 플레이어의 주된 문제는 카코데몬이다. 나머지는 서로 싸우게 될 것이다.

이 지역을 클리어하면 시작지점으로 돌아가서 구덩이의 다른 쪽 방향으로 올라가자. 각각의 경우마다 복병이 있지만 플레이어가 감당못할 것은 없다.

헬나이트와 맨큐비가 문을 지키고 있다. 아래로 점프할 때는 그 아래 스펙들이 숨어있는 지역이 있으므로 조심해야 한다. 그들을 볼 수 있을 정도로 방을 비추기 위해 체인건을 사용하라.

레벨 10 REFUELING BASE (재급유 기지)

재급유 기지의 시작 부분은 쭉 뻗은 직선항로이다. 플레이어는 수시로 있는 난점들과 엄청난 수의 임프들, 포머 휴먼들 그리고 써전트들을 만나게 된다. 주지역을 처리하고 나면 긴 복도를 지나 문을 통해 꼭대기로 가자.

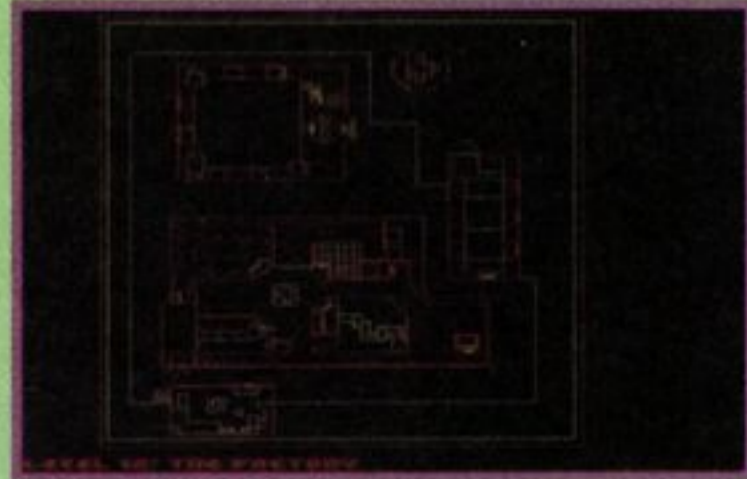
이 방에는 포머 휴먼, 써전트, 코만도들의 무리가 있을 것이다. 여기를 통과하면서 플레이어는 체력을 완전히 회복할 수 있을 만한 탄약을 장전하고 나와야 한다. 플레이어의 다음 목표지점에는 레버넌트와 임프, 약 6마리의 아라크노트론들이 대기하고 있으므로 여기에 대비해야 한다.

플레이어가 방을 들어갈 배짱이 있다면 이 괴물들이 서로 싸우도록 시도를 해보되 이 시점에서 문제거리가 되는 데몬의 복병이 나타나므로 밝은 광장으로는 나가지 않도록 해야 한다. 여기서 대부분의 시간은 탄약과 체력을 낮은 수준으로 유지하도록 계획하자.

레벨 11 "O"OF DEST RUCTION (파괴의 "O")

이 레벨을 보면 좋은 찬스라는 것을 알게 될 것이다. 게임의 데모에서 종종 튀어나오는 그런 것이다. 어쨌든 플레이어의 첫째 임무는 중심의 "0" 지구 주위를 단순히 달려가며 별안간 나타나는 써전트, 카코데몬, 코만도와 로스트 소울을 처치하는 것이다. 플레이어는 지도에 다음 위치가 발견되는 몇몇 괴물들을 해치움으로써 좀더 편해질 수 있는데 헬나이트같은 것은 한 눈에 찾을 수 있다. 지도의 맨 오른쪽 끝 지점에는 아라크노트론 한쌍과 이 사각형 집의 중심인 노란색의 지역과 아크 벨이 있다.

아크 벨이 아라크노트론들을 되살리지 못하게 하라! 나중에 매우 유용한 아이템들을 얻을 수 있는 비밀 통로들이 있는 어두운 구석들을 잘 살펴 부지런히 자주 챙겨두자. 일단 중심 부분을 지나가면 "0"는 플레이어가 생각했던 것보다 어렵지 않을 것이다.

레벨 12 THE FACTORY (공장)

공장은 큰 상자와 다를 것이 없다. 레

벨의 시작 부분이 열린 공간이기 때문에 길을 잃을 염려는 없지만 따라서 적들에게 몸을 숨기기도 어렵다.

시작 부분에서 직면하게 될 적들은 일련의 아라크노트론인데 만약 플레이어가 몸을 살짝 피하는 기술을 마스터 했다면 그리 어렵지는 않을 것이다.

지도의 아래쪽에 있는 작은 공간에는 헬나이트와 몇몇 임프들이 있다. 여기에 버서크 팩이 있으므로 체력을 보강할 수 있다. 텔레포터는 플레이어를 네 마리의 임프로 둘러쌓인 중심부의 가운데로 데려다 놓을 것이다. 여기를 벗어나면 플레이어는 복도 끝의 반대 편에 있는 맨큐비와 아라크노트론으로 이루어진 지옥으로 가게 될 것이다. 이것은 적들이 서로 싸우게 할 수 있는 좋은 기회이다.

출구를 지키는 엄청나게 많은 카코데몬들이 있으며 플레이어는 나가는 길을 찾기 위해 많은 스위치를 켜 보아야 한다.

레 벨 13 DOWNTOWN(중심부)

여기는 정말 불쾌하다. 시작지점에서 바로 왼쪽으로 아라크노트론이 세마리 있고 왼쪽 코너 근처에는 레버넌트 군단의 무리가 있다. 플레이어의 존재가 알려지자마자 플레이어는 몇몇 카코데몬들에게 공격을 받게 될 것이다.

다행히도 플레이어의 시작 지점 뒤의 오른쪽에는 안전지대가 있고 거기에는 약간의 장비(탄알) 보너스가 있다. 숨으러 달려갈 때는 조심해야 한다. 전 지역에 걸쳐 많은 수의 아라크노트론이 있고 다른 괴물들이 플레이어를 향해 종종 사격을 퍼부을 것이기 때문이다.

플레이어는 아라크노트론이 레버넌트들에게 대항하기 위한 체력과 장비를 얻을 때까지 거의 대부분의 시간 동안 지면을 달려야 할 것이다. 카코데몬을 이용해 -특히 로스트 소울에 대항하여- 수고를 덜도록 해라

레 벨 14 THE INMOST DENS (가장 깊숙한 동굴)

이 레벨에서는 근거리 전투가 그리 많지 않다. 플레이어의 주된 임무는 원거리에 있는 적들에게 총을 쏘아대는 것이다. 임프와 상당한 수의 코만도를 비롯한 여러 주요 적 캐릭터과 싸우게 된다.

우선 레버넌트, 아크 벨 등의 적이 있는데 한가지, 아라크노트론은 플레이어에게 필수적인 수퍼 챠지를 지키고 있다. 이 레벨의 상당 부분은 다양한 스위치들을 실험해보는 시도와 실패의 연속이다. 플레이어는 아래로 점프해서 사방에 있는 문을 찾아야 하며, 다음 지역으로 가기 위해 많이 뛰고 점프를 해야 한다. 가장 격렬한 전투 중 하나는 플레이 시작 지점에 인접한 오른쪽에서 나타나는 레버넌트와의 싸움이다.

레버넌트는 잽싸게 플레이어를 공격해 올 것이다. 조심스럽고 재빠르게 몸을 피하면 플레이어는 적이 지나간 자리에 흔적을 볼 수 있다.

레 벨 15 INDUSTRIAL ZONE(공업지대)

이 레벨에는 엄청나게 많은 무기들이 플레이어를 향해 발사되고 주위에 깔려 있다. 안전지대를 떠나서 체계적으로 빌딩을 하나씩 거쳐가자. 코만도 저격병이 많이 있으니 계속 움직이면서 기회가 있을 때마다 그들이 흩어지게 하자. 탄약과 장비가 다 떨어지면 왼쪽으로 가서 첫번째 버튼을 누르던지 빌딩에 있는 장치를 이용하도록 하라. 빨간키에 닿기 위해서는 여러번의 점프가 필요하다. 북쪽지구가 해결된 후 플레이어는 중앙의 성채로 텔레포트한다. 그 안에 거주하는 베론을 날려버린 뒤 남쪽지구로 뛰어들자. 나이트들과 마그마가 왼쪽으로 가는 길을 지키고 있지만 영리하고 재빠른 플레이어라면 이 좁은 통로에 숨겨진 비밀 레벨로 가는 텔레포터를 발견할 수 있을 것이다. 근접 격투는 레벨의 끝부분인데 대부분이 페인 엘리멘탈과 코만도들과의 전투이다.

레 벨 16 SUBURBS(교외)

플레이어가 보고 싶어하지 않는 모든 것이 레벨16에 있다. 레버넌트, 페인 엘

리멘탈, 아크 벨, 카코데몬들과 맨큐비가 발자욱을 옮길 때마다 나타나 괴롭힐 것이다. 플레이어가 이 레벨을 끝냈다고 생각할 때 아크 벨이 플레이어가 깨끗이 해치웠던 모든 임프들을 되살려 놓기 시작한다. 다행히 이 레벨에서 돌아다니는 것은 어렵지 않다. 플레이어가 중앙에서 시작한다면 이 레벨은 커다란 원과 같은 구조를 가지고 있다. 물론 이것은 또한 모든 적들이 플레이어를 둘러싸고 공격해 온다는 것을 뜻하기도 한다. 시작할 때 오른쪽에 몇 임프들로부터의 습격이 있다. 플레이어는 시작하는 곳의 오른쪽에 있는 문을 통해 몰래 -밖에는 아크 벨이 기다리고 있다- 움직여야 한다. 출구는 일련의 문들을 통과해서 지도의 오른쪽 끝에 있다. 레버넌트들을 모두 해치웠다고 생각할 때 육중한 임프 복병에게 습격당할 것이다.

레벨 17 THE TENEMENTS(주택들)

이 레벨은 상큼할 만큼 죽 뻗어 있다. 한번에 한 구역에 들어갈 수 있도록 디자인되었다. 앞으로 쭉 걸어가자. 양쪽에서 복병이 출몰한다. 그 이후에 왼쪽에 있는 좁은 다리 방으로 가서 코만도와 카코데몬 복병을 없애자.

저 빨간키는 스펙틀이 가득차 있는 방과 스위치가 있는 곳으로 이끌어 주며 그 스위치로 커다란 정원으로 통하는 문을 열 수 있다. 오른쪽 구역에 레버넌트와 카코데몬, 페인 엘리멘탈 복병에 파란키가 있다. 구덩이로 뛰어내려가 비밀 구역으로 들어가는 스위치를 찾자. 파란키는 아라크노트론과 휴먼이 지키고 있는 정원 건너편의 왼쪽구역을 열 수 있다. 북쪽 구역의 감옥에 레버넌트가 있으니 아크 벨을 감옥으로 유도하자. 모든 구역에는 은밀한 복병지대로 이끄는 작은 문들이 있으니 주의하자. 출구 지역은 가끔씩 천천히 열리는 짧은 통로로 구성되어 있다.

레벨 18 COURTYARD(안뜰)

만약 플레이어가 자신을 따라오는 셀 수 없이 많은 적들과 거대한 지역을 뛰어다니는 것을 좋아한다면 이 레벨을 플레이어를 몇주간이나 스릴에 넘치게 해 줄 것이다.

처음 임프의 기습이 있은 후에 안뜰(COURTYARD)로 나가자. 데몬, 스펙틀의 공격을 조정하기 위해 벽의 구석(벽이 우묵하게 들어간 곳)을 유용히 사용토록 하자. 그런 후에 플레이어의 뒤를 물밀듯이 따라오는 모든 종류의 괴물들이 없어질 때까지 뛰어다니자.

심장이 약해지거나 탄알량이 적어질 때를 대비한 두개의 무적키가 준비되어 있다. 그러나 나중에 마그마 터널을 달려갈 때를 대비해 하나를 저장해 두도록 하자. 복병의 특징은 맨큐브와 2마리의 레버넌트들을 포함하고 있다는 것이다. 이 레벨은 떠나기가 아주 쉽다.

코너에 있는 노란키를 챙기자. 끔찍한 복병을 처리하고 (BFG 9000의 사용을 적극 권장한다) 파란키를 이용해 출구로 간다. 그러나 만약 플레이어가 망설인다면 플레이어는 대량으로 텔레포트한 복병과 장비가 바닥난 상황에 부딪히게 될 것이다.

레벨 19 THE CITADEL(요새)

만약 플레이어가 로켓 발사기로 성을 공격하길 원한 적이 있다면 여기야 말로 그 기회가 될 것이다. 왼쪽으로 돌자마자 손에 든 로켓으로 아라크노트론을 없애버리자. 그리고 뒤로 물러나 써전트와 임프를 처치하라. 수위실을 열고 일단 통과하여 성을 돌아다니며 임프들을 날려버리자. 성의 뒷면은 반드시 조심스럽게 접근해야 한다. 약15마리 정도의 스펙틀의 떼들이 어슬렁거리고 있다. 바깥쪽을 클리어한 후에는 단계적으로 안쪽을 처리해야 한다. 대부분이 데몬과 임프들이며 양념으로 카코데몬이 약간 있다. 가능한 한 빨리 왼쪽의 낮은 탑으로 달려나가면 거기에는 비밀문의 자물쇠를 여는 스위치가 있다.어쨌든 여기에는 슈퍼 챠지가 따른다. 되도록 빨리 내부를 클리어하자. 다른 대부분의 통로는 플레이어를 되돌아가게 만든다. 달려서 뛰어올라야 할 어려운 부분이 있다.(위층의 왼쪽 지역과 같은 것이 그것인데 레벨을 클리어하는 데는 전혀 필요없는 지역이다)

레 벨 20
GOTCHA!(직선 주로)

써전트를 쏘아라. 그리고 문으로 가기보다는 플랫폼을 피로 물들이며 공격하라. 이 탑의 안을 클리어 한 후에는 오른쪽 문으로 뛰어내려서 구석방으로 들어가 방사복을 얻도록 하자. 다른쪽으로 돌아가서 위로 다시 텔레포트한 다음 바깥쪽으로 점프하라. 스위치를 찾을 때까지 공격을 하면서 달려나간다. 스위치를 찾아 누른 다음 일련의 엘리베이터 플랫폼을 거쳐 위로 올라간다. 꼭대기에서 플레이어는 버서크팩과 시작 지점으로 되돌아 가게 하는 텔리포터를 발견할 수 있다. 이제 문으로 들어간다. 그 안에는 사이버데몬과 마스터 스파이더가 있다. 살아남기를 바란다면 반드시 그들이 서로 싸우게끔 해야만 한다. 그들이 죽고 나면 아크 빌이 나타난다. 아크 빌이 둘 중 어느 놈에게도 접근하지 못하게 해야 한다.그렇지 않으면 레벨21로 가는 기회를 얻지 못할 것이다.

레 벨 21
NIRVANA(열반)

이 레벨의 이름을 붙인 사람은 이상한 유머감각을 가지고 있을 것이다.

정면에 있는 세마리의 임프들에게 총을 쏘아대면서 레벨을 시작하라. 텔레포트를 통해 오른쪽으로 가면 써전트들과 몇몇의 스펙틀들이 있는 넓은 지역으로 가게 될 것이다. 이 지역을 재빨리 한바퀴 돌아 뛰어가면 문이 위로 열리며 네마리의 레버넌트와 스위치가 나타난다. 스위치를 누르고 텔레포를 사용하자. 거기에서 플레이어는 2개의 텔레포트와 스위치 뿐만 아니라 페인 엘리먼트와 임프의 복병이 있는 곳으로 통하는 일련의 스위치들을 발견할 수 있다. 왼쪽의 텔리포트는 플레이어를 이 지역 안의 다른 지점으로 옮기는 것이고 왼쪽에 있는 스위치는 플레이어의 시작지점으로 통하는 문을 열어준다. 오른쪽에 있는 텔리포터는 다량의 임프 복병이 있는 곳으로 이끌고 오른쪽 스위치는 이 지역의 메가챠지를 얻는 수단이다. 떠나기 위해서는 플레이어는 신념을 가지고 나이트와 코만도의 무리를 뚫고 달려나가야 한다.

레 벨 22
THE CATACOMBS(지하 묘지)

플레이어의 바로 오른쪽 끝은 코만도들이 지나가는 길목이다. 왼쪽의 문을 통과 하면 슈퍼 챠지가 있다. 엘리베이터를 타고 위로 올라가 적들을-특히 코만도들을- 해치워라. 여기서는 레버넌트를 피하도록 하자. 쓰레기 속으로 뛰어들어 스펙틀을 해치우고 방사복을 얻도록 한다. 그리고 이 중앙의 방으로 들어왔던 곳의 왼쪽 지역으로 가자. 플레이어는 남은 체력을 다 써야 한다. 그리고 텔리포터가 중앙 지역 근처에 있는 또다른 공간으로 플레이어를 이동시켜 줄 것이다. 다음에 가야 할 곳은 여기의 오른쪽에 있는 지역이다.파란키는 쉽게 얻을 수 있을 것이다. 그러나 코만도 복병과 지옥의 배런과의 전투, 빨간키를 작동시키는 어려운 타이밍 등은 침착해야만 이루어 낼 수 있을 것이다. 마지막 구역에는 플레이어가 없애버리지 못한 레버넌트가 있으며 마지막 스위치를 누르기 전에 마지막으로 남은 코만도 몇마리들이 출몰한다.

레 벨 23
BURRELS O'FUN(드럼통)

다시 올라가자. 플레이어가 샷건의 목표물로 삼아야할 맨큐비가 나타난다. 총으로 불을 뿜으면서 앞으로 돌격하라. 플레이어는 상처 하나 입지 않을 것이다. 텔리포터가 있는 곳으로 내려와 주위를 조사하라.

플레이어의 정면에 통이 하나 있다. 그것을 피해 홀 쪽으로 뛰어내리자. 몸을 돌려 그 통을 쏘아라. 이제부터 모든 것이 정말 거칠어진다. 총을 쏘아대며 지옥에서 나오는 것같은 복병들을 통과하며 달려가 홀의 끝에 있는 스위치를 누르자. 그런 다음 뒤로 돌아 총을 쏘며 달려오자. 플레이어는 다음으로 데몬의 무리를 통과해야 한다.

복도를 따라 내려와 진흙으로 뛰어들어 텔리포터를 얻자. 체력을 회복하고 임프 복병의 무리를 상대하자. 이것이 끝나면 플레이어는 마스터 스파이더와 이 뒤를 따르는 몇몇의 아크 빌, 레버넌트들의 공격을 받게 된다.

가끔씩 플레이어는 패하기만 하고 이길 수가 없을 수도 있다.

레벨 24 THE CHASM(협곡)

우선 왼쪽에 있는 카코데몬을 없애자. 이제 주위를 둘러보라. 이 레벨은 질척거리는 구덩이로 가득하다. 오른쪽으로 먼저 걸어가서 임프들의 보금자리를 없애버려라. 근처에 카코데몬의 복병이 있을테니 주의하자. 진창을 텔레포터의 목표로 삼고 나아가 그 안으로 뛰어들자. 플레이어는 줄지어 내려오는 기둥들이 있는 곳으로 다시 가게 된다. 오른쪽 벽을 따라서 그 기둥 뒤를 쫓아 또 다른 복잡한 곳으로 이동하자. 드디어 플레이어는 중앙 복합지구까지 클리어할 수 있다. 이 레벨에서 가장 어려운 지점이 있는 파란문을 지나서 여기를 신중하게 걸어가면서 싱글 샷건으로 무기를 바꾸고 그 총신으로 균형을 맞추어 방향을 정하며 간다. 구덩이에서 솟아오르는 카코데몬들을 경계하라. 계속적으로 진창 안의 다양한 텔레포터들을 조사하자. 하나는 데몬 복병과 빨간키가 있는 곳으로 이끈다. 이 레벨에는 데몬과 나이트 복병이 무리지어 출몰하며 레벨을 통과하기는 쉽지만 전부를 탐험하기는 어렵다.

레벨 25 BLOODFALLS(피의 폭포)

이 레벨은 지옥같은 레벨들 사이에서 그래도 숨을 돌릴만 하다. 플레이어가 시작하는 방은 깨끗하다. 우선 북쪽의 피의 폭포쪽으로 점프하여 내려가 적들을 처치하며 달려가자. 문을 통과하며 메가 차지를 즐기자. 이 지역을 클리어하고 입장했던 방으로 다시 플레이어를 데려다 줄 텔레포터가 있는 피의 폭포 바닥으로 향하자. 여기가 이 레벨의 가장 어려운 부분인 피의 폭포 아래쪽이다. 오른쪽에 피의 폭포를 볼 수 있을 때까지 앞으로 달려나가자. 가면서 장전을 하고 총을 쏘아라. 마린들이 죽은 후에 중앙 스테이지의 레버넌트에게 로켓 두발을 쏘면서 내부로 향하라. 모두가 죽고 나면 엘레베이터의 바닥을 통과하여 나이트와 군대가 지키고 있는 파란키를 찾도록 하자. 또 다른 나이트와 매우 힘겨운 아크 빌과의 싸움이 끝나면 이 레벨도 끝이다.

레벨 26 THE ABANDONED MINES (버려진 광산)

플레이어는 모든 방향으로부터 뿜어져 나오는 불에 직면하게 된다. 플레이어가 이 레벨에 들어서면 약 5초간은 불로부터 안전하다. 플레이어 앞의 스위치는 방의 층을 한단계 아래의 성가신 적들 - 임프, 코만도, 카코데몬- 로 가득 찬 복도로 떨어뜨린다. 이 복도의 앞으로 무모하게 걸어들어가는 사람에겐 죽음이 기다리고 있을 것이다.

시작하는 방에는 두개의 비밀문이 있는데 하나는 스위치 레벨이고 다른 하나는 복도 레벨이다. 이 두개는 모두 플레이어의 오른쪽에 있다. 위쪽의 것은 스펙틀, 코만도, 로스트 소울이 있는 곳으로 연결되고, 아래의 것은 코만도와 몇몇 임프가 지키고 있는 무기저장고로 연결된다. 이 레벨의 전체적인 기반은 진흙으로 가득 차 있으니 그 위에서 속력을 내는 것을 주의하자.

체력이 떨어진다면 근처에 텔레포터가 있는 범위 내일 것이니 오토 맵을 자세히 살펴보자.

레벨 27 MONSTER CONDO (몬스터 콘도)

몬스터 콘도에서 플레이어는 밝은 곳으로 걸어가는 것을 피하고 싶을 것이다. 종종 그렇게 하는 것은 그 레벨의 모든 빛을 차단해 버린다는 것을 알아두자. 이렇게 되면 매우 불리하다. 플레이어의 초기 복병은 간단해 처리할 수 있는 아라크노트론이다. 오른쪽으로 돌아가서 몇몇 휴먼, 써전트 그리고 코만도들을 해치울 로켓을 집어들자. 로켓 옆의 스위치를 지나면 플레이어는 지옥같

은 도서관으로 들어가게 된다. 파워가 비교적 낮은 괴물들로 이루어진 첫 복병을 지나면 레버넌트, 아크 빌, 헬 나이트의 떼를 만나게 된다. 여기를 지나 플레이어는 중앙 계단에 있는 로켓 발사대를 집고 싶을 것이다. 이것은 플레이어에게 편리한 무적키를 공개한다. 지도의 북쪽 지역이 플레이어를 기다리고 있다. 커다란 L자형의 방 오른쪽 부분은 특별히 무시무시하다. 거기에는 헬 나이트로 하여금 약한 적들을 죽이게 할 수 있는 기회가 많으니 능력있는 플레이어라면 이 기회를 이용하자.

레 벨 28
THE SPIRIT WORLD (혼령의 세계)

이 레벨은 한마디로 추하다. 플레이어는 몇마리의 임프들과 가벼운 적들로 이 레벨을 쉽게 출발하겠지만 이것들을 모두 처치했다고 생각했을 때 아크 빌속으로 뛰어드는 꼴이 될 것이다. 로켓을 발견하게 되더라도 서두르지 말자. 플레이어는 끝까지 피로 물든 오물들의 지역을 사수하고 싶을 것이다. 그렇다면 시작 저점으로 돌아가서 오른쪽 문으로 들어가라. 만약 민첩하게 한다면 플레이어는 복병을 쏘아버리고 문이 닫히기 전에 다시 나올 수 있다. 플레이어가 뛰어들기 전에 나쁜 놈들이 서로 치고 받도록 만들어라.

그 오물들 안으로 내려가면 순식간에 일은 감당할 수없이 어렵게 되어버린다. 플레이어는 헬 나이트들과 마스터 스파이더 한쌍, 아라크노트론들을 상대해야 한다. 가능하다면 탄알을 아끼자 -특히 데몬은 사슬톱으로 간단히 처리할 수 있다는 것을 기억하도록- 여기서 절약한 것 모두가 앞으로 긴요히 쓰일 것이다.

레 벨 29
THE LIVING END(생존의 끝)

플레이어의 시작 위치는 복병을 상대한다기보다는 차라리 기회라고 할 수 있다. 엘레베이터를 타고 내려가서 무엇인가가 플레이어를 발견할 때까지 무작정 기다리자. 이것은 좋은 기회로서, 플랫폼의 괴물들이 서로 싸우고 있어 플레이어는 모든 피해로부터 벗어날 수 있다. 단지 맨큐비들이 -비록 부정확하더라도- 멀리서 플레이어를 향해 발포하고 있다는 것을 알아두자.

여기를 지나면 중앙기둥 둘레의 끄트머리를 따라가기만 하면 된다. 플레이어가 만나게 되는 대부분은 이 게임의 포인트라고 할 수 있는 임프와 코만도인데 우스울 정도로 손쉬운 상대이다. 물론 플레이어는 여러 맨큐비, 페인 엘리멘탈, 카코데몬들 속으로 뛰어들 수도 있다. 이 레벨이 무기나 체력이 떨어진 채로 끝나게 되는 것을 걱정하지 말라. 레벨 30의 시작은 플레이어가 필요한 어떤 것이라고 제공해 줄 것이다.

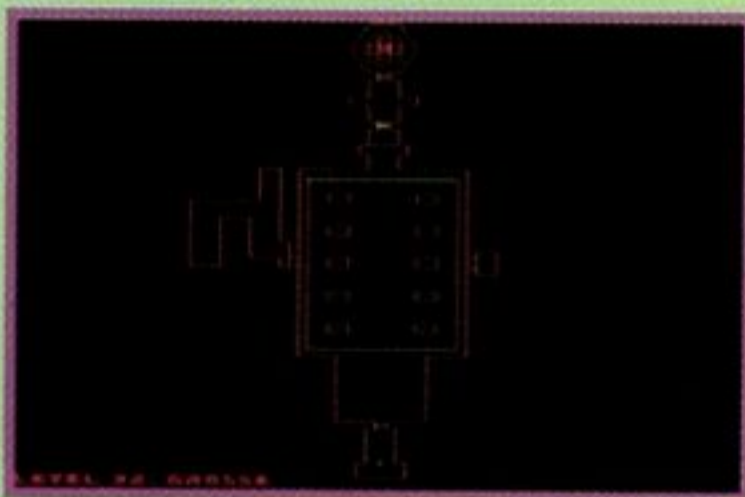
레 벨 30
ICON OF SIN(죄악의 초상)

플레이어가 이 레벨을 시작하면서 발견할 수 없는 유일한 것은 플레이어의 팩을 채울 충분한 로켓 뿐이다. 슈퍼 샤지를 포함한 모든 것이 플레이어의 정면에 있다. 모든 것을 주워 담고 움직이는 벽을 타고 슬슬 돌아다니며 접근하자. 플레이어는 새로운 괴물들이 고정적인 비율로 생겨나는 둠 I 의 마지막 구역으로 텔레포트하게 된다. 플랫폼보다 낮은 왼쪽으로 즉시 달려나가 데몬의 얼굴을 향해 방아쇠를 당겨라. 넓은 플랫폼의 꼭대기에 도달할 때까지 계속 공격을 하면서 나간다. 플랫폼 꼭대기의 중앙에는 기계 해골이 있다. 여기에다 발포하고 다시 첫 단계로 내려오자. 기계 해골에 발포할 때 플레이어는 중앙기둥을 가동시키게 되는데 이것이 방의 꼭대기에 이르면 괴물들 사이로 뛰어들어 총을 쏘고 기둥에 올라 꼭대기까지 타고 간다. 플랫폼의 꼭대기에서 둠 II 의 마지막 비밀이 폭로될 것이다.

레 벨 31
WOLFENSTEIN(울펜슈타인)

울펜슈타인 성 3D를 해본 사람이라

면 이 레벨이 그 게임과 무엇인가 비슷하다는 것을 알게 될 것이다. 이 레벨은 사실, 경호원들을 SS 친위대로 바꾼 것과 개들을 데몬으로 바꾼 것을 제외하고는 울펜슈타인의 첫번째 레벨을 똑같이 복제한 것이다. 그렇지만 여기는 특별히 어려운 것은 없다. 우선 체인건을 이용하고 전투용 샷건으로 SS 친위대들을 없애버리자. 엘레베이터 방을 찾을 때까지 다양한 나찌 문양 뒤의 비밀문들과 사방을 체크하도록 한다. 일단 비밀문을 발견해도 계속 다른 비밀문을 체크해 나가자. 두번째 비밀문뒤에는 레벨32로 통하는 보너스 엘레베이터가 있다. 슈퍼 챠지가 있는 세번째 비밀문도 있다. 이 레벨이 울펜슈타인과 비슷하다는 것을 기억하는 사람들은 울펜슈타인에서와 똑같은 위치에서 체력, 무기, 적들, 비밀문을 찾을 수 있을 것이다.

레 벨 32 GROSSE(총계)

두번째 비밀 레벨은 레벨 31의 비밀 엘레베이터를 찾아냄으로써 접근된다. 플레이어는 SS 친위대들에게 습격을 당한다. 만약 플레이어가 BFG9000을 가지고 있다면 여기서 사용하는 것을 주저하지 말라. SS 친위대가 다 처리되면 비밀문을 조사하고 모든 기둥들 역시 체크해 나가자. 플레이어는 반드시 플라즈마건과 BFG, 많은 탄알과 전투샷건, 여러개의 체인건 등의 무기와 무적키를 발견해야 한다. 사이버 데몬을 풀어주고 무적키를 얻도록 하자. 플레이어는 데몬을 없애버릴 충분한 시간을 가져야 한다. 복도의 끝으로 가서 4마리의 코만더 킨을 쏘아버리고 이 레벨 밖으로 벗어나고 레벨16으로 돌아가는 길을 찾자.

비밀무기 사용법에 관한 정보

둠Ⅱ 는 아주 놀라운 게임이지만, 이 게임을 치루는 플레이어의 능력에 비하면 그다지 놀랍지 않다. 이 게임의 도처에 도사리고 있는 적들은 지옥에서 보내진 최고의 실력자들이다. 몇몇 사람들은 둠 Ⅰ에 대한 전략 입문서가 과연 꼭 필요한 것인지에 대한 의문을 제기하기도 한다. 왜냐하면 그 전략이라는 것이 단순히 상대를 피하고 총격을 가하는 등 의외로 매우 간단하기 때문이다. 하지만 우리의 경험으로 미루어 보아 둠Ⅱ 게임에 일가견이 있는 사람들은 반사신경도 빠르고 두뇌회전도 빠르다. 이 게임은 단순한 체스가 아니다. 데몬들이 플레이어의 전사를 파괴할 때 어떠한 유형을 취하는가에 대한 자세한 내용은 없다. 지옥의 배론과 마주쳤을 때 플레이어는 정보를 직관적으로 그리고 빠르게 사용할 수 있는 기술을 익혀야 한다. 모든 전략의 기초는 적의 능력을 무력화 시키는 것이다. 플레이어를 공격하는 물체들의 능력과 장점들에 관해 상세히 언급한 바 있다. 이제, 적들을 무찌를 수 있는 최고의 능력을 지닌 해병대가 될 수 있게 해주는 특성과 장점들에 관해 살펴보자. 처음에는 일반적 사항들에 관하여 언급하겠지만 나중에 가선 샷건 공략이라던가 지그재그 전법 등과 같은 CGR 방식의 전술에 대해 언급하겠다.

무엇이 플레이어를 특별하게 해주는가?

플레이어는 이 게임을 오래 끄는 것을 목적으로 한다. 첫 단계 이상의 레벨에서는 게임 도중 죽으면 다시 처음부터 게임을 시작해야 하며 플레이어의 주된 목표는 방어이다. 일단 죽으면 게임을 진행할 수 없다. 방어능력은 세가지 중요한 개념과 관계가 있다. 첫째,. 플레이어의 강

인성이다. 총격이 가해진 후 그 앞에서 줄지어 힘없는 볏짚단처럼 쓰러지는 적들의 모습을 생각해 보라. 체력과 병기면에 있어서 플레이어는 200% 정도 괴물들 보다는 우세한 조건을 갖추었다.(헬 나이트보다는 훨씬 강하고 배론과는 비슷한 힘을 갖는다)

이것은 적들로부터 가해지는 총격을 너무 두려워할 필요가 없다는 것을 의미한다. 다시 말해, 조금의 피해라도 당할 수 없다는 뜻이다. 플레이어가 현명하다면 많은 작은 피해와 하나의 큰 피해는 동일함을 상기하라.

두번째는 플레이어의 실제적 불멸성이다. 플레이어가 나중에 회복할 수 없을 정도로 치명적인 함정은 없다. 플레이어를 공격하는 사이버 데몬은 F9키를 누르면 쉽게 피할 수 있다. 당연히 이런 방법을 남용하기 쉽다. 그러나 필연적인 한계가 있다는 것을 기억하라.

셋째, 조작상으로 중요한 기동성이다. 전략의 나머지 모든 부분은 기동성에 집중되

어 있고 기동성을 이용하는 방법을 찾는 쪽으로 토의되었다. 거의 모든 전술을 기동성을 살리는 전술로 발전되었고 게임의 전략적 성격 자체는 기동성을 요구한다.

스피드는 가장 중요하고 가장 널리 사용되며 또한 가장 유용한 기술이다.

이 게임에서 플레이어가 빨리 움직이면 아무도 살아남지 못한다. 대부분의 적들은 플레이어만큼 빨리 총을 쏘지 못한다. 스피드에 있어서는 플레이어가 최고이다. 플레이어는 플레이어가 싸우고 있는 지역에서만 싸우기를 원치 않을 것이다. 도망치는 것을 비롯하여 스피드는 훌륭한 전술이다. 스피드는 플레이어에게 선택의 자유와 장전된 총을 들고 서 있는 것과는 다른 전략을 사용할 수 있는 능력을 준다. 둠 Ⅱ에서 플레이어는 항상 주도권을 쥐고 있다. 반면 다소 모호한 개념이 존재해서 플레이어의 장점을 알아차릴 수 없게 한다. 플레이어와 같은 공격자에 대비해서 데몬은 요새화된 방어태세를 구축한다.

데몬들은 수적, 전략적으로 우세하다. 그들은 플레이어를 쳐부숴야 하고 이러한 장점을 갖고 있음에도 불구하고 플레이어에게 패배를 안겨주지는 않는다. 기억하라! 플레이어가 달리는 한 전투상황은 플레이어에게 유리하게 작용한다. 대부분의 적들이 좁은 통로를 따라올 수 없거나, 간신히 따라온다. 어떤 적들은 문조차 열 수 없으며 엘레베이터를 이용할 수도 없다.

이들은 최선을 다해 플레이어를 추격할 것이다. 때문에 플레이어는 적을 사실상 통제하고 예측하는 순간 폭탄으로 그들을 모두 날려버릴 수 있다. 플레이어는 또한 적들이 가지지 못한 기동성에 대해 특별한 능력을 갖고 있다. 그것은 가장 단순하며 중요한 수비능력이다. 옆쪽으로 이동하게 하는 것은 Alt키를 누르는 것이다. 적들은 쉽게 공격지점을 찾을 수 없다. 옆걸음질(사이드 스텝)은 잠재적인 공격이며 방어적 행동이다. 훌륭한 플레이어가 되려면 필히 익혀야 하는 기술이다. 적들은 앞쪽으로 움직이는 대상만 공격할 수 있고 다른 방향으로 움직이면 공격 능력을 상실한다. 옆걸음질은 플레이어의 모든 전략에 있어서 가장 중요한 부분이다.

지그재그 전법

일반적이고도 강력한 전략 중 가장 손해를 줄일 수 있는 공격법은 지그재그 공격법이다. 이 전략은 직선상에 위치한 적을 쉽게 제거할 수 있는 것으로, 지옥의 배론과 싸우기 위해 고안된 전략이다. 동시에 카코데몬, 나이트, 임프들과 같은 적에게도 사용할 수 있다. 플레이어가 쉽게 피할 수 있도록 사격 범위를 좁히거나 넓힐 수 있다. 안전한 지역에서 자리를 잡은 후 총격을 가하라. 날아오는 총알은 옆으로 이동하면서 피하라. 그리고 다시 총격을 가한 후 옆쪽으로 다시 피하자. 이 전술은 플레이어에게 별 피해를 주지 않고 모든 적들을 효과적으로 퇴치할 수 있다. 그러나 지그재그 전술이 항상 효과적인 것만은 아니다. 레귤러 마린은 정확도에서 저조하기 때문에 그들이 무심코 가한 총격에 플레이어가 실수로 맞을 수도 있다.

비명을 질러라!

플레이어의 마지막 특별한 전술은 고주파의 공포의 비명을 내지르는 것이다. 플레이어가 다방면으로 적들에게 둘러쌓여 있을 때 사용할 수 있

다. 이런 비명을 내지른 후 멀리 도망을 가라. 이것은 플레이어를 향해 총격을 가하려는 적들을 방해하고 복병들을 흩어지게 하며 다른 여러 유형의 적들과 섞여 버리게 한다. 멀리 충분한 거리로 도망간 후 플레이어는 다시 이성적 판단을 할 수 있게 된다. 놀란 적들은 넓은 지역을 혼란한 상태로 헤매다가 결국 자기들끼리 싸우게 된다. 물론 모든 지역에서 이것이 가능한 것은 아니다.

왜 우리는 서로 어울릴 수 없는 것일까?

전에 언급된 '적들에 관하여' 편에서 어떻게 적들을 섭렵하는가에 관한 정보를 주었고 어떻게 그들을 속여서 서로 싸우게 하는지를 설명한 바 있다. 둠Ⅱ 의 포인트는 접근전의 지원없이는 성공이 불가능하다. 그것은 시간과 탄약, 노력을 절약해 준다.

데몬들이 서로 싸우다 그 중 하나가 승리하여 살아 남았다고 해도 세력이 아주 약해진 상태가 되므로 플레이어에게 매우 유리한 조건이 된다.

게다가 그들끼리 싸우는 모습은 보기에도 재미있다. 이 전략의 최고 장점은 플레이어로 하여금 노력을 아끼게 하는 것이다. 이 침략자들의 공간은 다방면의 매복 장소들이 결합을 이루고 있다. 또한 이런 매복 장소는 자주 교차사격을 만들어 내기도 한다. 이런 상황은 적들에게나 플레이어에게 피해를 주게 된다.

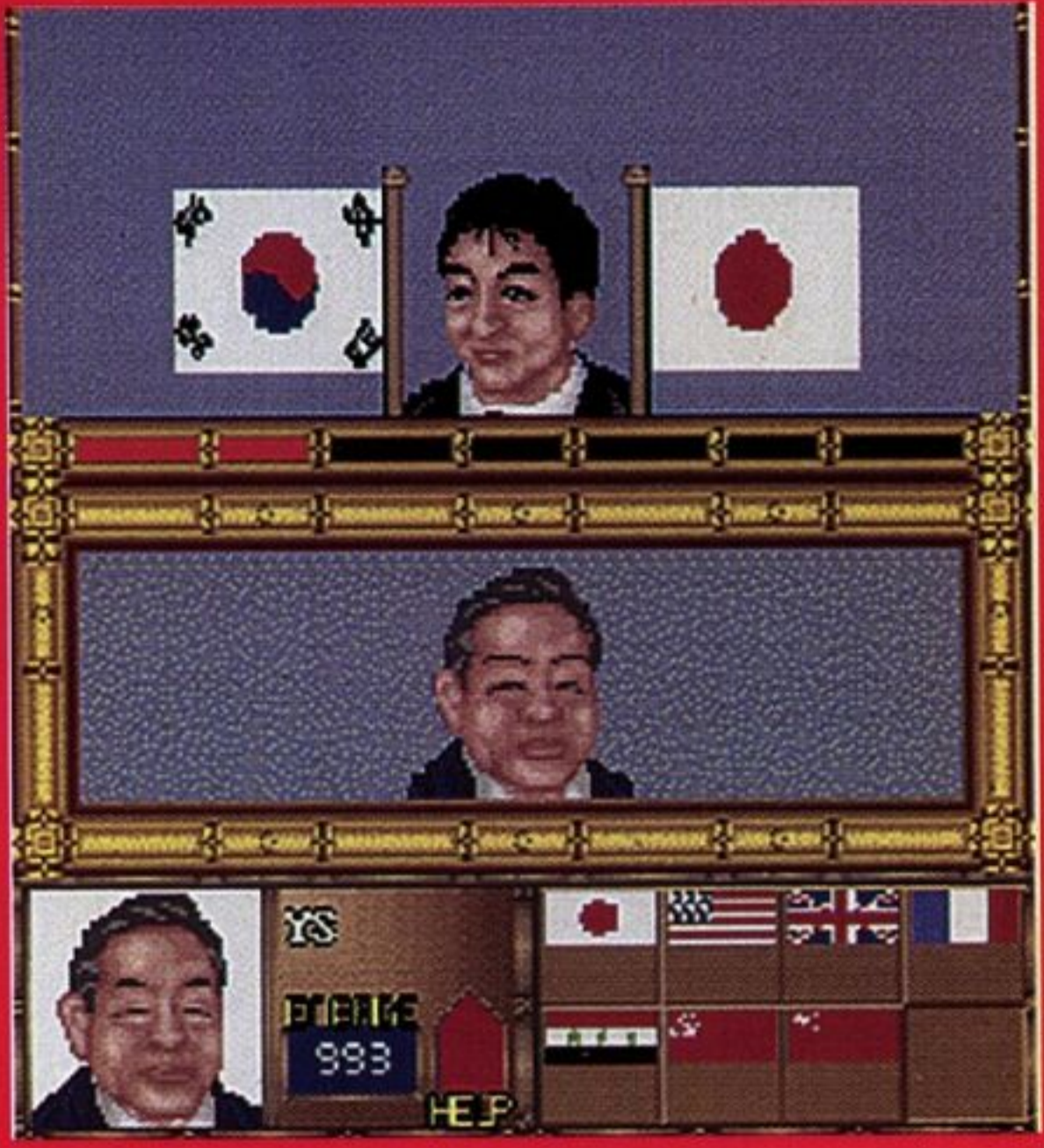
둠Ⅱ 에서의 교차사격은 전투범위를 증가시킨다.

비밀 무기

비밀 무기... 그것은 바로 인간의 두뇌이다. 이 게임 안의 그 어느 것도 우리 인간과 같은 두뇌를 갖고 있는 존재는 없다. 경험이 풍부한 둠의 플레이어들은 복병들의 공격이 다가올 때 그것을 느낄 수 있다.

데몬들의 우두머리를 경계하라. 둠의 무적키는 IDDQD(무적), IDKFA(무기 확보 및 열쇠 확보), IDFA(무기 확보) 등이다.

Hello! Mr. President
(YS는 잘맞춰)

■ **제작사** : (주)열림기획
■ **장 르** : 퍼즐, 대전액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 286 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: PC스피커, 코복스, 애드립 호환, 시블 호환
입력 도구: 키보드, 마우스 지원
■ **발매일** : 94/12월 하순 예정
■ **가 격** :미정
■ **문의처** : 열림기획(02-704-2292)

헬로! 미스터 프레지던트(YS는 잘맞춰)는 10여종의 퍼즐과 격투 게임이 복합된 게임이다. 게임에 등장하는 나라들은 한국, 미국, 일본, 중국, 프랑스, 영국, 러시아, 이라크 등 8개국이며 YS, 클린턴, 호소카와, 등소평, 미테랑, 대처, 옐친, 후세인 등이 주인공이다.

키조작 요령

마우스로 조작할 경우

좌 측	선 택
우 측	취 소

키보드로 조작할 경우

Enter	선택
Shift	취소
↑↓←→	상하좌우로 이동
Alt + Esc	도스로 나가기
P	격투 게임시 잠시 멈춤
S	키보드로 화살표를 움직일 때 움직임이 너무 클 경우 움직임을 점차 줄여준다
Q	키보드로 화살표를 움직일 때 움직임이 너무 작을 경우 움직임을 점차 늘려준다

퍼즐 게임

말판과 함께 돌아가는 회전판이 보이면 선택을 누른다. 그러면 회전판이 천천히 멈추고 해당하는 숫자만큼 주인공이 움직인다. 말판들은 각기 다른 모양을 하고 있는데 그 모양에 따라 퍼즐의 종류가 정해져 있다.

그림맞추기

좌우에 큰 그림이 2개 나오는데 우측 그림이 좌에서 우로, 우에서 좌로, 위에서 아래로, 혹은 그 반대로 바뀐다.이 바뀐 그림을 좌측 그림과 똑같이 맞춰야 한다.

틀린그림찾기

좌우의 큰 그림 중 우측 그림과 좌측 그림의 틀린 부분을 5곳 찾아야 한다.

그림 제목 맞추기

4개의 제목이 화면 중간에 보이고 위는 온통 검다. 검은 화면 속에 그림이 숨겨져 있는데 화살표를 움직이면 화살표가 지나간 자리에 그림이 나타난다. 빨리 그림이 무엇인지를 알아내서 4개의 가제 중 맞는 제목을 선택해야 한다.

부수기

화면에 나타난 물체를 부숴야 한다. 선택키는 힘의 증가, 취소키는 정확도를 멈추게 한다.

문답식 퀴즈

문제를 읽고 4개의 보기 중 정답을 고른다.

말뒤집기

문제로 나온 문장을 뒤집거나 맞게 섞인 문장을 4개의 보기 중에서 고른다.

십자말 풀이

자동으로 문제가 제출되고 문제는 십자말 틀의 밑에 나온다. 잘 모를 경우, 십자틀로 화살표를 옮기고 취소키를 누르면 문제를 선택할 수 있다. 화살표를 움직이면 문제를 선택할 수 있는 위치일 경우 정답수만큼 원이 표시되는데 그 문제를 풀고 싶으면 선택을 누른다.

국기들기

주인공과 방문한 나라의 대표가 서로 국기들기를 한다. 방문한 나라의 대표는 화면의 위쪽에 보이고 주인공은 아래에 보인다.주인공의 국기는 좌측, 상대방의 국기는 우측에 있다. 주인공의 국기를 들려면 선택키를, 상대방 국기를 들려면 취소키를 누른다.

방향 선택

두갈래의 길목에서 푸는 퀴

즈로 아래로 갈 지, 옆으로 갈 지를 묻는데 혼란스럽게 물어본다. 예/아니오를 선택해서 방향을 결정해야 한다.

슬로트 머신

도움이나 에너지를 늘릴 수 있는 유일한 방법. 도움의 네모칸이나 에너지의 네모칸에 화살표를 움직여 선택(증가)이나 취소(감소)를 눌러 슬로트 머신에 사용할 수치를 정한다.

시작에 화살표를 옮겨 선택키를 누르면 슬로트가 회전한다. 멈추고 싶은 곳에서 취소키를 누르면 화면의 가장 우측부터 하나씩 멈추는데 3개 모두 멈춘 뒤 배당이 나온다.

배당 비율은 다음과 같다.

가장 좌측에 앵두가 하나
좌측에서부터 앵두가
차례로 2개
아무 곳이나 별이 2개
아무 곳이나 7이 2개
앵두 3개
오렌지 3개
키위 3개
종 3개
수박 3개
별 3개
7자 3개
OPEN 3개

격투 게임

격투키 사용법

P	일시 정지
Enter	손
우측 Shift	발
좌측 Shift	방어
방향키	이동

캐릭터 필살기 소개

〔앞〕은 상대방쪽 방향키, 〔뒤〕는 〔앞〕의 반대쪽 방향키, 〔손〕은 손키, 〔발〕은 발키, 〔방〕은 방어키이다.

YS

03파	손을 03 모양으로 하여 장풍이 나간다	뒤-앞-손
비풍	콧바람	

미테랑

탄경	스프링처럼 몸을 움추렸다가 압축된 힘으로 상대를 가격한다	앞-발-손
부메랑파	부메랑 던지는 폼으로 장풍을 쏜다	뒤-앞-손

등소평

슈퍼배치기	상대방에게 뛰어들어 배로 가격한다	방-앞-발
주환모던	주위 환경에서 기를 모아 던진다	뒤-앞-손

후세인

천기권	하늘의 번개를 끌어와 상대에게 날린다	방-앞-손
회전치명타	점프하여 상대방의 목을 감고 떨어진다	앞-앞-발

클린턴

언파	말 형태의 장풍. 정치가의 달변과 기를 합쳐 공격한다	뒤-앞-손
터닝 드로우	상대방 머리 위로 뛰어 양어깨를 잡은 뒤 돌려 던진다	앞-앞-발

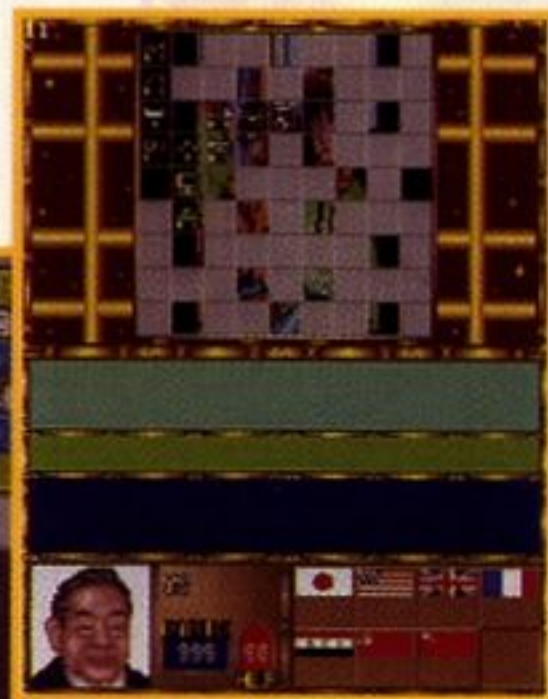
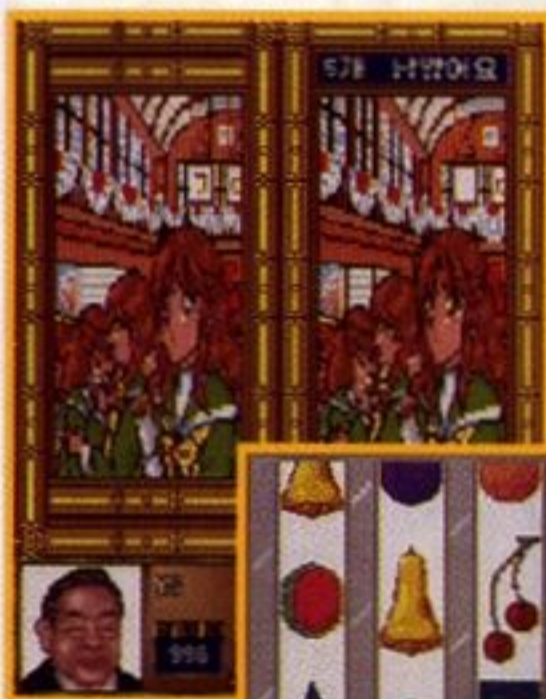
호소카와

원앙각	뛰어올라 주먹으로 치고 발로 차는 콤보의 일종이다	뒤-앞-발
수리권법	수리검을 던진다	뒤-앞-손

옐친

아이스 스파크	냉각 기운을 몸 주위로 내뿜는 기술. 상대방에 닿으면 얼어붙어 버린다	앞-손-손
버드헤드	머리를 순간적으로 부풀려 헤딩한다	방-앞-발

대처

피겨핀	피겨 스케이팅을 할 때처럼 빠른 속도로 회전하면서 공격한다	앞-뒤-발
구파	공 모양의 기를 바닥으로 한번	뒤-앞-손

테이크 백(탈환) (Take Back)

- **제작사** : 엑스터시
- **장 르** : 비행 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 486 이상 기종
  메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 사운드 블라스터, 옥소리, 미디
  입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
- **발매일** : 94/12월 중순 발매
- **가 격** : 27,000원
- **문의처** : 금성소프트웨어(주)(02-7670-663)

서기 2145년, 새로이 건설한 화성 주위의 우주 공간. 우주 자원 기지의 건설을 위해 갖은 수단을 가리지 않던 사람들의 만용으로 말미암아 이 근처는 우주해적들의 약탈장으로 변하고 말았다. 특히 실전 경험이 풍부하고 대규모의 해적집단을 거느리고 있던 샤칼은 우주해적 중에서도 단연 우두머리격인 존재였다. 샤칼을 중심으로 한 해적들은 약탈에서 그치지 않고 신화성을 완전히 점령하고 자신들의 전초기지를 구축하기 위해 혈안이 되어 있었다.

우주 연합군은 해적들에게 빼앗긴 지역을 되찾고 더 나아가서는 해적들을 완전 제거하기 위한 계획의 일환으로 테이크백(탈환) 작전을 개시하고 비밀리에 특수부대를 창설했다. 플라잉 타이거즈 전함에 속속 모여드는 우주 비행의 에이스 파일럿들! 과연 그들의 운명은...

우주선의 디자인이 아름답다

테이크백의 최고 자랑거리인 아름다운 그래픽

이제는 창공이 아니라 우주다

우주에서의 치열한 전투

심플한 디자인이 돋보인다

적 사령부

키보드 조작 요령

F1	기본 화면. 전방을 바라다 본다
F2	왼쪽 배경을 볼 수 있다
F3	오른쪽 배경을 볼 수 있다
F4	조종사 얼굴을 볼 수 있다
F5	조종석 밖에서 바라보는 시점으로 전투를 한다
F8	미사일에 장착된 카메라의 시점으로 화면을 본다
F9	목표물 카메라를 이용해서 화면을 본다
F10	게임을 새로이 시작하거나 로드, 세이브 및 환경을 재설정한다

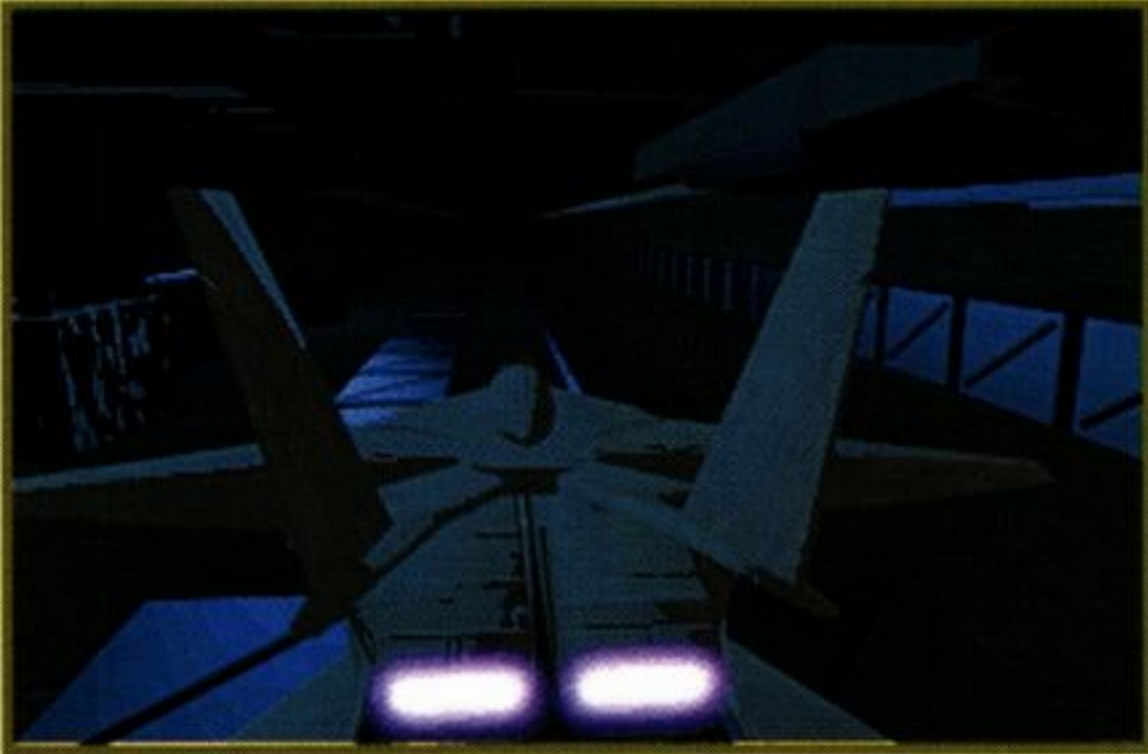
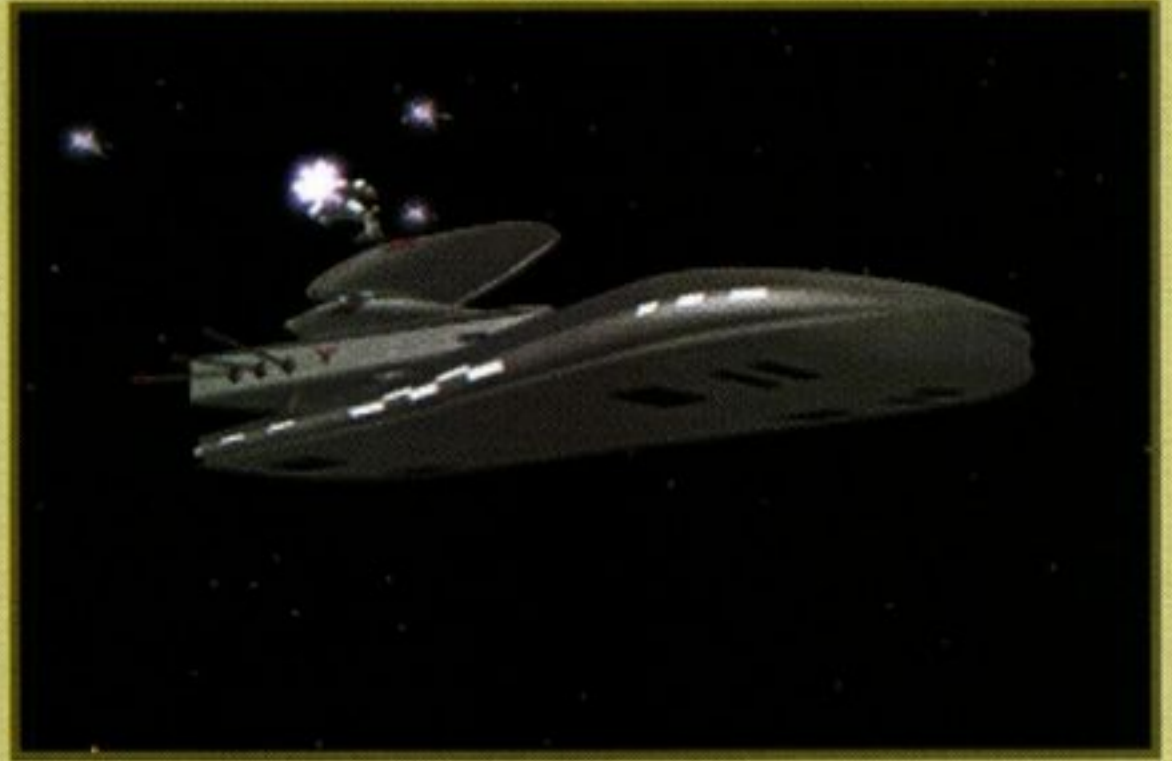
ALT + A	전투 도중 전투를 포기한다
ALT + X	게임을 완전히 빠져나간다
ALT + K	키보드를 사용한다
ALT + M	마우스를 사용한다
W	미사일 종류를 고른다
T	적의 목표를 잡는다
M	비행 항로를 확인한다
P	잠시 게임을 멈춘다

비행 항로를 선택했을 경우

	계기판 윗부분을 화면에서 제거하여 넓은 화면으로 전투에 임한다
/	계기판 아랫부분을 화면에서 제거한다
+	속도를 올린다
-	속도를 내린다
백 스페이스	속도를 빠른 속도로 내린다
엔터	미사일을 발사한다
스페이스바	레이저 광선을 발사한다

미사일 종류

직격탄 (DUMB 210kg)	명중율은 거의 없지만 접근전에서 유용한 미사일이다. 조종술에 신명이 날 정도로 자신 있는 유저들에게 권하고 싶다
호밍 미사일 I, II (HOMING 390, 520kg)	적기를 쫓아 파괴하는 미사일. 적이 멀리 있거나 갑자기 방향을 바꾸면 놓쳐버리는 단점이 있다. 게임 초기에 무척 유용하다
호크 미사일 (HWAK 650kg)	호밍 미사일보다 명중율이 높다
킬 미사일 (KILL 800kg)	미사일 앞에 달린 카메라가 적기를 끝까지 추적한다. 미사일 전문가라는 렉스가 추천할 정도로 굉장한 물건이다. 무게 탓에 다량 탑재가 어렵고 조준하는데 시간이 오래 걸리는 단점이 있다
어뢰(TORPEDO 2110kg)	모선들은 어뢰 이외의 다른 무기들로 파괴시킬 수 없는 특별한 보호막을 갖추고 있다. 어뢰는 거의 모선 파괴용이지만 조준이 느리고 근접 공격해야 한다는 단점이 있다

미사일을 고른다

미사일의 무게를 고려해야 한다

모선 플라잉 타이저즈호

캐릭터 소개

준 ★★★★★★★★★

지구 방위군 소속 최고의 파일럿이자 테이크백의 주인공이다. 덥수룩한 구렛나루가 약간 징그럽지만 하옇튼 자랑스런 대한의 건아이다. 전투가 치열해 질 무렵 플라잉 타이거즈호 사령관의 죽음으로 인해 뒤를 이어 임시 사령관에 오른다. 엔젤에게 특별한 감정을 느끼고 있다

주인공

켄 ★★★★★★★★★

약간 경박한 느낌의 파일럿. 그러나 일단 우주로 나가면 최강의 비행사로 변신한다

엔젤 ★★★★★★★★

신화성이 고향인 아가씨. 5년 전 신화성 대전쟁으로 말미암아 부모님을 여읜 슬픈 과거를 가지고 있다. 그 때문에 해적들에게 강한 적개심을 품고 있다. 선천적으로 상대의 마음을 읽을 수 있는 텔레파시 능력을 가지고 있다

주인공에게 호감을 갖고 있는 소녀

렉스 ★★★★★★★★

훌륭한 파일럿이기 이전에 훌륭한 엔지니어이다. 특히 미사일에 관한한 모르는 것이 없으며 기계에 관해서는 걸어다니는 소형 백과 사전이다

무기전문가

약방의 감초같은 친구

비행선

F99 스페이스 이글 전투기

미사일은 7200kg까지 탑재 가능하다. 속도도 340까지 나오기 때문에 사용하기가 가장 원활한 비행선이다. 초기에는 이것을 사용하는 것이 가장 편리할 것이다

FA717 파워호스 전폭기

미사일을 가장 많은 양인 10280kg까지 실을 수 있다. 그에 비해 최고 속도가 220 정도이다. 게임 초기에 미사일로 적을 없애거나 불가피하게 미사일 사용이 많은 경우에만 쓰자

F90 플라잉 스왈로우 전투기

미사일은 6400kg까지 탑재 가능하다. 그러나 이름에 걸맞게 가장 빠르고 날렵하다. 최고 속도는 350. 접근전에 자신있는 베테랑들은 이것을 사용하는 것이 적격이다

FS700 더블 드래곤 전투기

미사일은 9000kg까지 탑재할 수 있고 최고 속력은 300이다. 스페이스 이글과 비슷한 능력이지만 한수 떨어지는 느낌이다

신중한 선택이 게임의 승패를 좌우할 것이다

전투기에 대한 정보를 미리 알아두는 것도 중요하다

레이더로 적의 위치를 확실히 파악해야 한다

힌트 & 팁

이 게임은 화려한 오프닝에 어울리지 않게 비행선 조종을 비롯해서 조종 계기판이 보기보다 간단하다. 아래의 몇가지 사항만 지킨다면 우주선 조종에 별다른 지장이 없을 것이다.

첫째, 브리핑이 시작되면 4대의 비행선 중 한대를 골라 출격한다. 각 비행선의 능력은 플레이어의 성격에 따라 판이하게 달라질 수 있으므로 자신의 스타일에 어울리는 올바른 선택이 중요하다.

첫번째 스테이지는 별다른 어려움이 없으니 첫 스테이지에서 비행선 4대의 성능을 시험하고 자신의 능력에 맞는 것으로 고르도록 하자.

둘째, 초기에는 무거운 미사일이 아니더라도 적을 격추시킬 수 있다. 호밍 미사일을 사용하는 것이 가장 바람직하다.

셋째, 적들의 움직임과 화면 위에 있는 레이더의 상관관계를 파악하는데 주력하자. 적이 어디에, 어떤 위치로 있는 지 알지 못하면 중반부터는 애를 먹는다.

넷째, 적과의 정면 승부는 가장 어리석은 일이다. 적의 움직임과 상부의 레이더를 참고하면서 적의 옆면이나 꽁무니에 달라붙어 끝장을 내야한다. 이때 가장 중요한 것이 바로 키와 키, 그리고 백 스페이스키일 것이다.

다섯째, 레이더를 확인하면서 절대로 적이 후방 레이더의 한가운데 위치하지 않아야 한다. 적에게 꽁무니를 잡혀 낭패를 볼 수도 있다.

여섯째, 보유하고 있는 컴퓨터가 386급이거나 조이스틱이 없다면 엔딩보기를 돌같이 하라.

여기서 모든 전투의 조종이 이루어진다

출격이다

출격 또한 화려하게!!

미션 소개

브리핑 1
첫출동이다. 정찰을 하다가 적기가 출현하면 응전한다. 미사일 몇방이면 싱겁게 끝나버린다.

브리핑 2
적함대가 다가오고 있다. 지금으로서는 적함대를 격추시키는 것이 힘들기 때문에 전함을 호위하고 있는 적 전투기들을 격추시켜 후퇴시키는 방법 뿐...

브리핑 3
플라잉 타이거즈의 존재를 인식한 적들이 전함으로 공습을 해온다. 이들의 공격을 막아내야 한다.

브리핑 4
플라잉 타이거즈의 선전을 격려하기 위해 신무기를 탑재한 전함을 타고 총사령관이 방문한다. 사령관이 무사히 전함에 도착하도록 호위해야 한다.

브리핑 5
적 전함 플라이어호가 신화성 주위를 맴돌고 있다는 정보가 있다. 적 함모의 반대편 주위를 돌면서 정찰을 해야 한다.

브리핑 6
요즘 자주 출몰하는 해적들의 약탈을 저지하고 화물선을 호위하여 무사히 신화성에 도착시켜야 한다.

브리핑 7
신화성 수송선의 비밀 보급이 성공할 수 있도록 호위해야 한다.

브리핑 8
비밀리에 신화성의 레지스탕스들에게 무기를 지원하여 신화성이 평화를 되찾을 수 있도록 도와야 한다.

브리핑 9
여러 사람들의 활약으로 신화성의 평화가 돌아왔다. 신화성에 조종사를 파견하는 임무를 엔젤이 지원하고 그녀를

무사히 신화성까지 대려다 주어야 한다.

브리핑 10
신화성이 평화를 되찾은 지 얼마 후, 여러곳에서 이상한 징후들이 보인다. 이러한 징후에 대해 확실히 알아보아야 한다.

브리핑 11
적들이 신형 폭격기를 제작하기 위해 여러가지 일을 꾸미고 있다. 이 문제의 폭격기와 맞서 싸워야 한다.

브리핑 12
신형 폭격기 제작을 위해 적들은 주라 행성에서 무슨 수작을 벌이는 듯하다. 그곳에 쳐들어가 적들을 일망타진해야 한다.

브리핑 13
적 폭격기에는 대전함 어뢰뿐만 아니라 플라즈마 핵폭탄을 탑재한 것으로 판명되었다. 적들이 행성을 파괴하기 전에 이를 막아야 한다.

브리핑 14
지금까지의 정황을 파악하건데 적들은 신형 폭격기의 시험을 위해 행성을 날려버리려는 어처구니없는 계획을 세운다.

이 문제의 폭격기를 파괴하여 행성의 평화를 지켜야 한다.

브리핑 15
지구 방위군은 핵무기의 잔해를 입수해 무기에 관한 연구에 돌입했다. 그동안 신화성의 우주 전함을 보호해야 한다.

브리핑 16
엔젤이 납치되는 사건이 발생했다. 아마도 그녀는 아멜다 감옥에 갇힌 듯하다. 약탈, 파괴 , 살인을 일삼는 해적 외인 부대의 지옥 전사들을 맞아 시스템 베타에서 첫 격전을 벌인다.

브리핑 17
적지 주위를 정찰한다. 그곳에서 지옥 전사들과 재승부를 펼친다.

브리핑 18
지옥 전사들과의 마지막 격전이다. 그들과 전투를 벌이는 동안 아군 함대에 적들이 침입하여 사령관이 장렬히 전사한다.

브리핑 19
신형 폭격기 3대가 또 출몰했다는 정보가 있다. 적 함대가 있는 곳 주위를 정찰해야 한다.

브리핑 20
엔젤이 갇혀 있는 아멜다 감옥으로 가서 그녀를 구출해야 한다.

브리핑 21
적 대장 샤칼은 악마의 골짜기에 해적 사령부를 구축하고 있다. 그곳으로 출동한다.

브리핑 22
적들의 공습이 시작되었다. 방어 태세를 갖추자.

브리핑 23
적 사령부로 다시 출동한다. 그러나 주위의 운석들을 조심해야 한다.

브리핑 24
적들이 핵무기를 연구하여 만든 무기가 아군쪽으로 오고 있다. 그 무기가 무사히 도착할 수 있도록 호위해야 한다.

브리핑 25
적 함대 주변에 퍼져 있는 공격 위성을 파괴해야 한다. 제한 시간은 100초 뿐이다.

브리핑 26
마지막 결전이다. 적 전함의 치명적인 약점은 외부로 드러나 있는 연료 탱크이다. 그곳을 집중 공격해야 한다.

여기서 브리핑이 이루어진다

적이 타게트에 들어오면 미사일을 발사하라

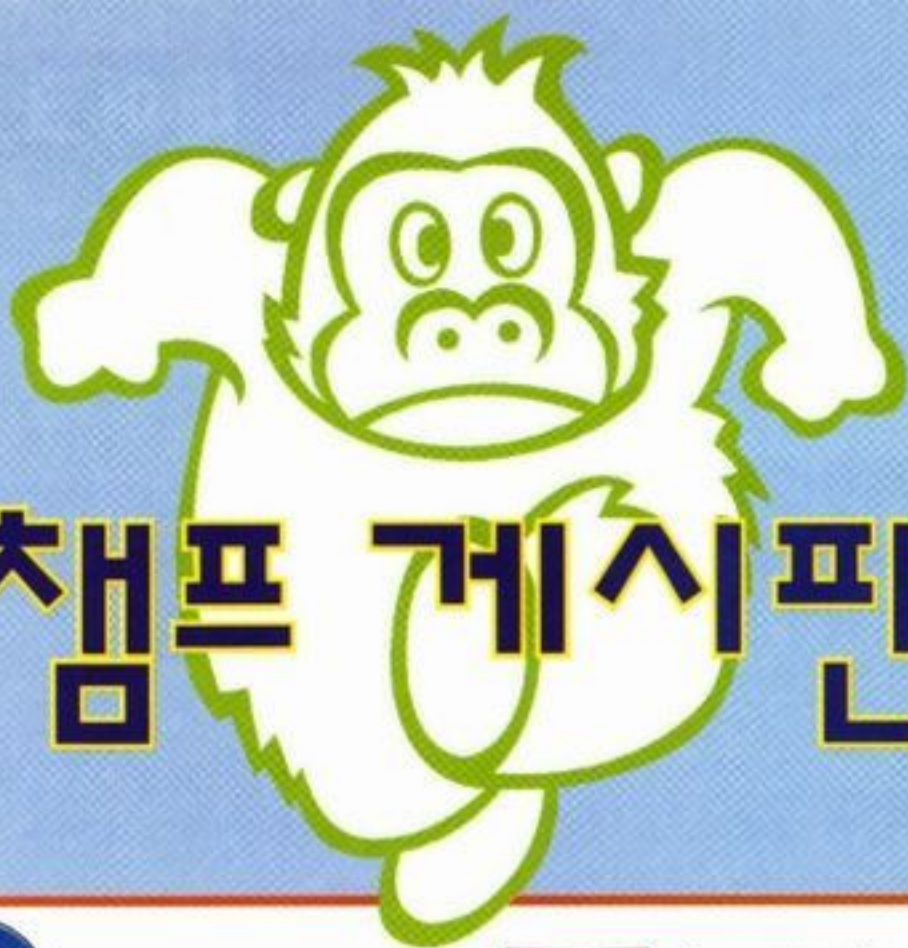
출격하는 주인공의 전투기

주인공의 출현효과 또한 극적이다

우주에서의 전투

본 게임 또한 이랬다면 더할 나위없이 좋겠지만...

출동하라!!

챔프 게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

정기영/

제공 : 게임챔프 취재부

수퍼 알라딘보이 팩 각 1개

안석현/
김태영/

동인천 중학교 3학년

2 초음속 퀴즈

문제 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 주인공인 동키콩은 어느 날 도둑맞은 바나나를 찾으로 디디콩과 동키콩섬을 모험하게 됩니다. 그렇다면 동키콩이 가장 아끼는 바나나를 훔쳐간 크렘링 일당의 보스는 누구일까요?

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1995년 1월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 3월호 챔프 게시판

3 1월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

권진영/
홍재웅/

정답 디토

이상 2명에게는 IBM PC 팩을 드리겠습니다.

4 열성 애독자 엽서 당첨자

박병진/

이상 1명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

협찬 :호키포키(02-704-2148)

유동준/
최성식/
백정길/
김태수/

이상 4명에게는 챔프점수 400점을 드립니다.

5 〈스화 2〉 엽서 보내기 선착순 당첨자 명단 (총100명)

"류"상/10명 슈퍼컴보이 팩

김인식/
방영복/
홍성일/
조시훈/
장찬영/
이정철/
황재익/
양대섭/
이재웅/
구한모/
김성찬/
유성익/
차성준/
박경철/

"켄"상/10명 수퍼 알라딘보이 팩

김용균/
표성현/
강상철/
임영주/
이설형/
박철희/
이홍환/
김지훈/
원종호/
양이석/

"춘리"상/5명 조이패드

임지훈/
김유섭/
우정용/
지태현/
김 웅/

"가일"상/5명 조이스틱

임대원/
방태식/
김환진/
전현철/
현성기/

"달심"상/3명 패밀리 게임기

최재형/
황원국/
이상석/

"브랑카"상/20명 영구보존용 팩 케이스

김일격/
김지홍/
박대연/
김대식/
금진석/
임지우/
안기태/
김동건/
양석근/
이준철/
정영달/
김봉구/
김창현/
고길운/
김재완/
박원달/
한동훈/
서정민/
이창훈/
유희남/

"베가"상/2명 바코드 게임기

하영근/울산시 남구 고사동 454-27번지
손성훈/대구시 달서구 월성동 우방APT 103-1204

"사가트"상/20명 게임챔프 원하는 월호 1권씩

고대식/
김진혜/
송순철/
이명근/
이길수/
박영인/
손관수/
이윤영/
서상만/
박성환/
양원석/
한진천/
김준석/
이상균/
김경렬/
이정훈/
김도형/
강성천/
우지석/
송인수/

"혼다"상/5명 IBM PC 게임디스켓

김종국/
이범천/
김영동/
김영준/
이익균/

"바이슨"상 /20명 챔프점수 1,000점

문용호/
김지현/
김용훈/
안수찬/
이승훈/
김문철/
황우성/
이동배/
한준호/
나지수/
전창덕/
김종원/
홍대식/
정수창/
우진성/
이은철/
안철훈/
윤종석/
도경록/
차주원/

※「명작에세이」, 「챔프게임교실」은 지면관계상 이번달은 쉽니다.
「협찬업체 리스트」는 게임챔프 본지 105P참조 바랍니다.

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달/ 700-7400

보내는 분

130원 우표를 붙여주세요

□□□-□□□

게임챔프 2

받는 사람
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

140-111

접는선

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 핸디 알라딘보이, 네오지오, 패밀리, PC엔진, 미니컴보이, 알라딘보이, 기타(   )

이름: **전화번호:**
생년월일: **학교:**
성별: 남 여 **학년:** **게임경력:약 년**

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망 순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

당신이 IBM PC가 있다면 종류는 무엇입니까?

①486DX급 이상 ②486SX ③386DX이상
④386SX이상 ⑤286AT ⑥286XT이하

당신의 PC에 CD ROM드라이브가 있습니까? ① 있다 ② 없다

700-7400 스포키 게임정보 퀴즈 정답은 (문제참고 : 94. 12월호 134P 또는 700-7400으로)

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기종에 관계없이 인기있는 게임은?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼 컴보이	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
미니컴보이/핸디알라딘보이	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD 알라딘보이)	1.	2.	3.
아케이드	1.	2.	3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

이번호에서 가장 재미있었던 기사

보너스 환상특급 퀴즈 정답은?
( )

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

현재 게임챔프에서 보강, 증설해 주었으면 하는 기사는?

폭소 스화2 만화 단행본이 무척 재미있다고 하는데 본인은 읽어 보셨습니까?
① 읽어 보았다 ② 아직 안읽어 보았지만 주변에서 재미있다고해 곧 사볼 계획이다
③ 읽어 볼 계획없다

명작게임공략을 다루려고 합니다. 흘러간 명작게임중 꼭
다시 다루어 주었으면 하는 게임은?

IBM PC게임을 해본적이 있습니까? ①있다 ②없다

있다면 어떻게해서 게임을 얻었습니까?
①돈주고 구입 ②친구에게 빌려서 ③카피해서 ④통신에서 다운받아서

IBM PC게임을 돈주고 구입한 적이 있다면 게임장르는 무엇이었습니까?
①슈팅 ②RPG ③어드벤처 ④액션 ⑤기타

IBM PC게임은 주로 어디서 구입합니까?

음성 게임정보 700-7400에 전화를 걸어보시고 개선점을 지적해 주십시요!
성의 있게 보내주신분 10분을 추첨해 IBMPC디스켓을 드리겠습니다.

이번호에서 가장 마음에 드는 광고는 무엇입니까?
( )

어떤 정보의 광고를 원하십니까?( )

가장 재미 없는 광고는?( )

IQ. 200에 도전하는 네모네모 로직

2월호 네모네모 로직 문제

Column clues (left to right, top to bottom):
3 3 4 / 2 1 1 1 / 3 3 6 / 2 1 / 2 1 1 2 / 3 3 / 2 / 2 1 3 / 3 1 1 3 1 / 2 1 1 1 1 / 2 1 3 2 / 2 1 1 1 / 3 1 1 1 1 / 2 1 3 / 1 1 2

Row clues (top to bottom):
1 1 / 1 3 / 2 2 2 / 2 1 1 1 / 1 2 2 2 / 4 1 2 / 1 5 / 3 2 / 1 1 8 / 7 1 / 1 1 3 1 / 1 1 1 1 1 / 1 1 2 2 1 / 1 1 1 1 5 / 1 1 1 4 1

*정답을 모르시면 기재하지 않으셔도 상관 없습니다